GRY VIDEO I KONSOLE

LISTOPAD 2007 / 11/2007

新プラス

NEO PLUS

SONY PLAYSTATION | MICROSOFT XBOX | NINTENDO WII + DS

REPORTAŻE > CAPCOM GAMER'S DAY, MISTRZOSTWA EUROPY W PRO EVO 6

GORĄCY TEMAT > SONY COMPUTER ENTERTAINMENT... POLSKA?!

TYLKO U NAS > EWOLUCJA ZASŁUŻONEJ SERII JUŻ GRAMY NA PS2, PS3 i XBOKSIE 360!

NEED FOR SPEED PRO STREET

W NUMERZE

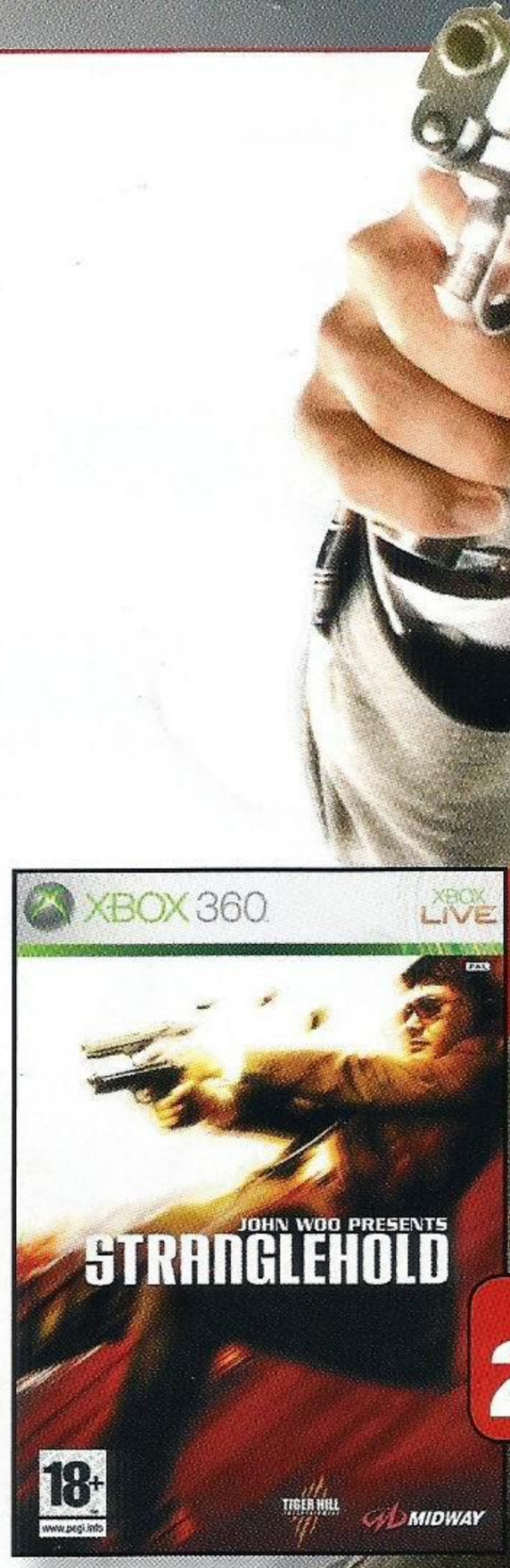
RECENZJE > PES 2008, **ORANGE BOX**, TIMESHIFT, **NARUTO: RISE OF A NINJA** ARMY OF TWO, **JUICED 2**, RATCHET & CLANK FUTURE, **LAIR**, CONAN i inne!

JUŻ GRANE > KANE & LYNCH, **UNCHARTED: DRAKE'S FORTUNE**, FFVII: CRISIS CORE, **GRAN TURISMO 5 PROLOGUE**, GOD OF WAR: CHAINS OF OLYMPUS

CENA: 8.99 zł (w tym 7% vat)

9 771505 820004 11

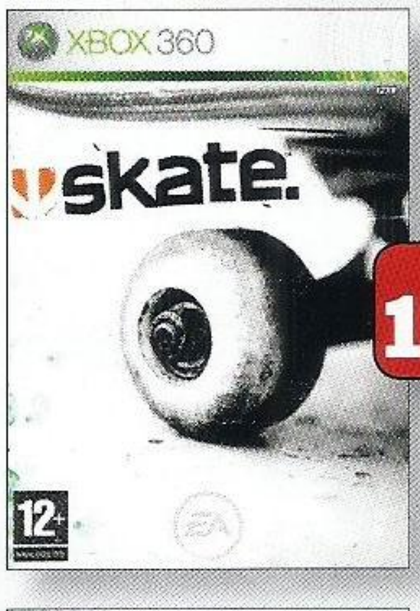
nr 104 ISSN: 1505-8204 INDEX: 345342



~~229,90 zł~~
209,90 zł
Stranglehold

sklep.gram.pl/Stranglehold

~~99,90 zł~~
79,90 zł
Devil May Cry



~~229,90 zł~~
199,90 zł
skate

~~79,90 zł~~
64,90 zł
Burnout Revenge Platinum

~~79,90 zł~~
64,90 zł
FIFA Street 2 Platinum

~~229,90 zł~~
199,90 zł
FIFA 08

~~79,90 zł~~
64,90 zł
Black Platinum

sklep.gram.pl

POKAŻ KTO RZĄDZI NA ULICY!

Promocja i oferta ograniczona ilościowo i czasowo. sklep.gram.pl zastrzega sobie możliwość zmiany zasad promocji.

3+ www.pegi.info

XBOX 360. XBOX LIVE

PLAYSTATION 3

PSP

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE CDPROJEKT

gram.pl Z CDPROJEKT

SRS SEGA RACING STUDIO

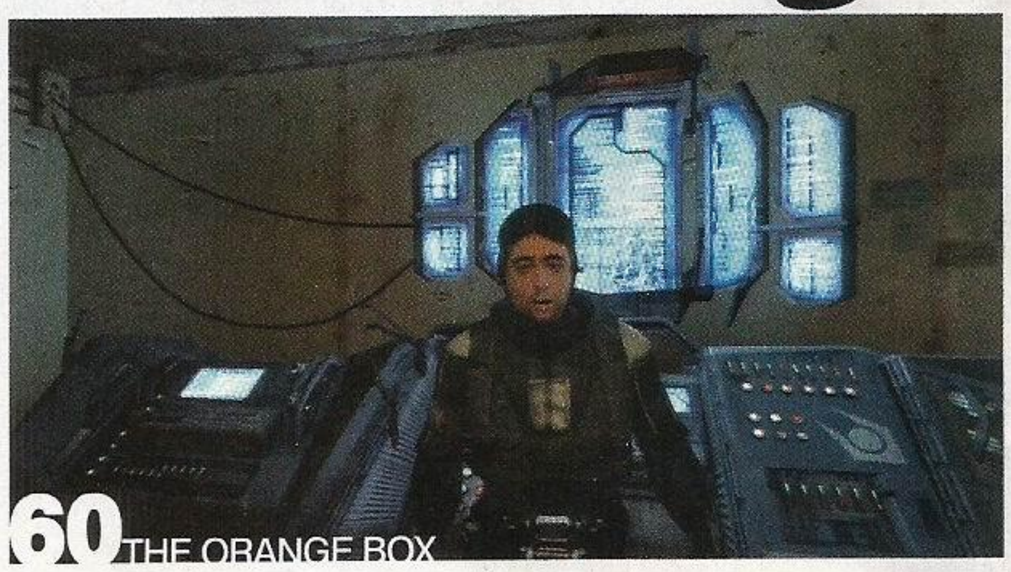
BUGBEAR ENTERTAINMENT

SEGA® www.sega-europe.com

©SEGA. SEGA, logo SEGA i SEGA Rally są zarejestrowanymi znakami handlowymi lub znakami handlowymi SEGA Corporation. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wszystkie znaki handlowe użyte w tym materiale należą do swoich właścicieli. Ford Oval i nazwy własne są zarejestrowanymi znakami handlowymi należącymi i licencjonowanymi przez Ford Motor Company. Wyprodukowane przez SEGA. www.ford.com. Logo Mobil i wszelkie jego odmiany są znakami handlowymi Exxon Mobil Oil lub jej oddziałów. Wyprodukowane i dystrybuowane przez SEGA za zgodą SKODA AUTO a.s. (www.skoda-auto.com). Prawa autorskie i prawo powielania znaków handlowych, próbek i modeli zapewnionych przez SKODA AUTO a.s. Wszelkie prawa zastrzeżone. „PS", „PLAYSTATION", „PS3", „PSP" i „UMD" są znakami handlowymi i zarejestrowanymi znakami handlowymi Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, i loga Xbox, Xbox 360, Xbox Live są zarejestrowanymi znakami handlowymi lub znakami handlowymi firmy Microsoft Corporation w Stanach Zjednoczonych i/lub innych krajach. Wszelkie prawa zastrzeżone.

*Gry komputerowe są wyjątkowo złożonymi produktami, a daty ich wydania zależą od wielu czynników, często leżących poza CD Projekt. Z tego względu prosimy pamiętać, że data premiery może ulec zmianie. Data premiery zostanie ostatecznie potwierdzona, gdy polska wersja gry trafi do tłoczni.

MENU // LISTOPAD 2007



SPECJAŁ

034> CAPCOM GAMER'S DAY
Reportaż z Londynu, gdzie Capcom zaprezentował swoje najnowsze gry – w tym po raz pierwszy Bionic Commando i Devil May Cry 4!

038> NEED FOR SPEED: PRO STREET
Kultowa seria wyścigowa całkowicie zmienia swoją koncepcję – gramy zarówno na next-genach, jak i poczciwej PlayStation 2.

NEWSFLASH

010> PLAYSTATION 3 = 1599 PLN
Plus SCEP – Sony Computer Entertainment Polska!

016> GRAN TURISMO 5 PROLOGUE
Siadamy za kółkiem i zasuwamy po owalu.

020> CRISIS CORE: FINAL FANTASY VII
Sprawdzamy japońską wersję kieszonkowego Finala.

022> TEKKEN 6
Wszystko, co wiadomo o nowym Turnieju Żelaznej Pięści.

024> GOD OF WAR: CHAINS OF OLYMPUS
Kratos kurczy się do rozmiarów PSP – już graliśmy.

026> UNCHARTED: DRAKE'S FORTUNE
Zachwycające... Tyle możemy na razie powiedzieć. Gramy!

028> KANE & LYNCH: DEAD MEN
Dwóch okrutnych morderców z misją. Już gramy!

030> UNREAL TOURNAMENT 3
Nowy pretendent do miana najpiękniejszej gry na konsole.

RECENZJE

046> PRO EVOLUTION SOCCER 2008
048> WARRIORS OROCHI
053> THE LEGEND OF ZELDA: PHANTOM HOURGLASS
054> THE LEGEND OF SPYRO: THE ETERNAL NIGHT
055> STAR WARS BATTLEFRONT: RENEGADE SQUADRON
055> CODED ARMS CONTAGION
056> ARMY OF TWO
058> TIMESHIFT
059> TONY HAWK'S PROVING GROUND
060> THE ORANGE BOX
062> RATCHET & CLANK FUTURE: TOOLS OF DESTRUCTION
064> KING OF FIGHTERS XI
064> GUILTY GEAR XX ACCENT CORE
065> PURSUIT FORCE: EXTREME JUSTICE
066> GROWLANSER: HERITAGE OF WAR
067> FINAL FANTASY TACTICS: THE WAR OF THE LIONS
068> CONAN
070> SYPHON FILTER: LOGAN'S SHADOW
071> JACKASS THE GAME
072> SPIDER-MAN: FRIEND OR FOE
073> VIRTUA FIGHTER 5 /X360
074> JUICED 2: HOT IMPORT NIGHTS
076> WIPEOUT PURE
077> MYSIMS
077> THE SIMS 2: CASTAWAY
078> NARUTO: RISE OF A NINJA
080> LAIR
082> CRASH OF THE TITANS

NEON

083> MORALNOŚĆ GRACZA
Felieton T.L.Lewisa na wejściówkę.

084> PES PARTY
Banan melduje prosto z Mistrzostw Europy w Pro Evolution Soccer 6!

085> COMBAT EVO
Rusza okazjonalny dział poświęcony jednej z najlepszych strzelanin fpp wszech czasów – HALO!

086> GRYWALNA GROZA
Sporo nowości w świecie horroru – zwyrodniały Dr Max jak zwykle na posterunku

087> RPGAMER
Prosto ze stolicy jRPG – Tokio – raport na temat nadchodzących produkcji.

088> DOGRYWKA: HALO 3
Wielu z nas skończyło walkę. Dzielimy się naszymi spostrzeżeniami w gorącej dyskusji.

090> PROJEKT MGS
Coraz bliżej premiery Metal Gear Solid 4, coraz więcej nowych i sprawdzonych informacji!

091> MARTWE PIKSELE
Tym razem praca zbiorcza pod tytułem „Sztywne Sequele"

091> LATAJĄCY SZKOT
O grach z Colinem i nim samym – żegnaj, mistrzu!

092> RETROSPEKCJA
Zapowiedziano Street Fightera IV – przypominamy początki tej wspaniałej serii.

093> FINISHER
Tym razem w nieco nietypowym miejscu. Życie.

096> FAQ
Listy od czytelników w imadle Banana – SMSy są Mielonego.

ODPICUJ SWOJĄ FURĘ
ZADAJ SZYKU NA MIEŚCIE!

Juiced 2™ HOT IMPORT NIGHTS™

Miejski lans dla wszystkich miłośników wypasionych fur, gorących lasek i driftowania w rytmie świetnej muzy.

PATRONAT
auto tuning świat

UWAGA: POLSKA WERSJA JĘZYKOWA NA PS2!

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
PL
CD PROJEKT

Podrasuj swoją furę. Do dyspozycji masz tysiące licencjonowanych części i podzespołów, które dają gigantyczną liczbę konfiguracji!

Usiądź za kierownicą ponad 90 licencjonowanych maszyn w tym Hondy S2000, Nissana Skyline GTR i 350Z!

Oprócz prędkości liczy się także styl. Opanuj efektowną jazdę driftem!

Premiera: Listopad 2007*

XBOX 360™ XBOX LIVE®

PLAYSTATION 3 PlayStation 2 PSP® Juice games THQ

© 2007 THQ Inc. Wszystkie produkty, samochody, nazwy, marki i powiązane z tym symbole w grze są znakami towarowymi i/lub prawa autorskie materiałów należą do ich właścicieli. Wszelkie prawa zastrzeżone. Opracowane przez Juice Games. Juice Games, Juiced, THQ i ich poszczególne loga są znakami handlowymi i/lub zarejestrowanymi znakami handlowymi THQ Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wszelkie inne znaki handlowe, loga i prawa autorskie należą do ich właścicieli.

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE CDPROJEKT

gram.pl z CDPROJEKT

12+ www.pegi.info

* Gry komputerowe są wyjątkowo złożonymi produktami, a daty ich wydania zależą od wielu czynników, często leżących poza CD Projekt. Z tego względu prosimy pamiętać, że data premiery może ulec zmianie. Data premiery zostanie ostatecznie potwierdzona, gdy polska wersja gry trafi do tłoczni.

XBOX 360 najlepsze raty!

www.ultima.pl

ULTIMA

Świat Elektronicznej Rozrywki

UWAGA! NOWY NUMER DO ZAMÓWIEŃ TELEFONICZNYCH: 022-485-52-10

e-mail: ultima@ultima.pl, sklep internetowy: www.ultima.pl

Adres sklepu: ULTIMA s.c., 00-867 Warszawa, ul. Chłodna 35/37 pawilon 7
tel. 022-624-78-16, pn.-pt. 11.00 - 19.00, sob. 10.00 - 15.00

Koszty przesyłki: poczta – priorytet 11 pln, kurier (do 48 h) 15 pln
Ceny zawierają VAT. To tylko niewielka część naszej oferty! Zastrzegamy sobie prawo zmian cen bez powiadomienia. Cennik nie stanowi oferty handlowej. Użyte nazwy własne są własnością ich właścicieli.

Nintendo DS | Nintendo Wii | PC | PlayStation 2 | PlayStation 3 | Sony PSP | XBox 360

Copyright by Microsoft
(Mass Effect)

PLAYSTATION 2

DRAGON BALL Z Tenkaichi 2	179
EVERYBODY TENNIS	169
EYE TOY Kinetic Combat	149
FIFA 2007	159
FIFA 2008	179
FINAL FANTASY VII Dirge of Cerberus	149
FINAL FANTASY XII	189
GOD OF WAR 2	179
GUITAR HERO 2	159
GUITAR HERO 2 + gitara	299
HARRY POTTER i Zakon Feniksa	179
MARVEL ULTIMATE ALLIANCE	179
MORTAL KOMBAT Armageddon	149
NBA LIVE 08	169
NEED FOR SPEED Pro Street	169
NHL 2K7	149
OKAMI	149
PRO EVOLUTION SOCCER 8	159
RAYMAN Raving Rabbits	179
ROGUE GALAXY	199
SHADOW HEARTS From the New World	169
SHADOW OF COLLOSSUS	189
SHREK The Third	149
SIMS 2 Castaway	169
SINGSTAR ESKA – Hity na Czasie +mikrofony	199
SINGSTAR Legend	149
SOCOM 3	199
SPIDERMAN 3 Special Edition	189
TEST DRIVE Unlimited	149
TIGER WOODS 07	179
TIGER WOODS PGA TOUR 08	169
TOM RAIDER ANNIVERSARY (wersja kolekcjonerska)	149
TRANSFORMERS	179
WWE SMACKDOWN vs RAW 2007	149
Platinum PS2:	
24 The Game	77
BATTLEFIELD 2	77
BLACK	77
BURNOUT 3 Takedown	77
BURNOUT DOMINATOR	139
BURNOUT REVENGE	77
BUZZ Zabawa w Dżungli	129
CALL OF DUTY Finest Hour	69,90
CALL OF DUTY 2	77
CALL OF DUTY 3	89
CANIS CANEM EDIT (Bully)	119
CASPER I UPIORNE TRIO	54,90
DA VINCI CODE	79
DANCING STAGE SUPERNOVA	139
DEVIM MAY CRY 3	89,90
EVERYBODY'S GOLF	69
EYE TOY Kinetic	59
EYE TOY Play Sports	59
FAST AND FURIOUS Tokyo Drift	139
FIFA 06 (PL)	77
FIFA STREET 2	77
FIGHT NIGHT: Round 3	77
FINAL FANTASY X-2	77
FORBIDDEN SIREN 2	49,90
FORMULA ONE 2006	77
GOD OF WAR	59
GODFATHER (PL)	77
GRAN TURISMO 4	59
GTA: Liberty City Stories	99
GTA: San Andreas	79
GTA: Vice City Stories	119
GUN	109
HARRY POTTER i Czara Ognia (PL)	77
HARRY POTTER i Komnata Tajemnic	49,90
HARRY POTTER i Więzień Azbakanu (PL)	77
HEATSEEKER	99
HITMAN Triple Pack (3 gry)	119
JAK 2	59
JAK 3	49,90
JAK X Combat Racing	49,90
JUICED 2 Hot Import Nights	119
KILLZONE	59,90
KINGDOM HEARTS II	99
LEGO STAR WARS II Original Trilogy	129
LORD OF THE RINGS: Return Of The King	77
LUMINES Plus	89
MANHUNT	79
MEDAL of HONOR: Frontline	69
MEDAL of HONOR: Rising Sun	69,90
MEDAL of HONOR: Wojna w Europie	77
MORTAL KOMBAT Shaolin Monks	77
MOTO GP 4	77
NBA LIVE 06	77
NBA LIVE 07	129
NEED FOR SPEED Carbon	119
NEED FOR SPEED Most Wanted PL	77
NEED FOR SPEED Underground	49,90
NEED FOR SPEED Underground 2	77
NHL 06	77
PRINCE OF PERSIA Sand of Time	64,90
PRO EVOLUTION SOCCER 6 (ang)	89,90
RATATUJ	119
RATCHET & CLANK 3	59
RATCHET Gladiator	77
RTL SKI JUMPING 2006	59
SHIN MEGAMI TENSEI: Digital Devil Saga 2	99
SIMS	49,90
SIMS Poza Domem	77
SIMS 2	77
SIMS 2: Zwierzaki	77
SINGSTAR ESPA – Hity na Czasie	119
SOUL CALIBUR 3	59
SPIDERMAN 2	69
SPLINTER CELL Double Agent	99
SPLINTER CELL Pandora Tommorow	64,90
SSX 3	49,90
SSX ON TOUR	77
STAR WARS Battlefront 2	77
STAR WARS Episode III	77
STREET DANCE (na matę)	77
STUART MALUTKI 3	39,90
SUIKODEN TACTICS	99
SUPERMAN RETURNS	77
TEKKEN 5 + TEKKEN 1,2,3	59
THE WARRIORS	77
TIGER WOODS 06	77
TIGER WOODS PGA TOUT 2005	49,90
TOCA RACE DRIVER 2	39,90
TOMB RAIDER Legend	77
TONY HAWK American Wesland	79
TONY HAWK PROJECT 8	99
TONY HAWK Underground 2	69
TOURIST TROPHY	79
ULTIMATE SPIDER-MAN	77
WŁADCA PIERŚCIENI: Powrót Króla	49,90
WŁADCA PIERŚCIENI: Trzecia Era PL	77
WOJOWNICZE ŻÓŁWIE NINJA	77
X-MEN Legends II	119

Akcesoria:

Konsola PLAYSTATION 2 zupełnie nowe ceny ..... tel./www

Bezprzewodowy przedłużacz do pada	59
Dual Shock 2 oryginalny (różne kolory)	89
Guitar Hero - kontroler bezprzewodowy	219
Joypad Logitech Precision	59
Joypad bezprzewodowy Logitech	99
Kabel Component	29,90
Kabel RGB/S-Video/AV/Optic	89
Kierownica Bezprzewodowa	99
Kierownica Logitech Driving Force EX	259
Kierownica Logitech Driving Force Pro	399
Kierownica Logitech G25	949
Kierownica Sppedforce Premium	189
Link Cable	19,90
Mata do tańca BigBen	79
Mata do tańca Venom – Super Mocna	89
Mata do tańca + gra Dance Europe + mikrofon	159
Memory Card 8 MB Sony	59
Multitap Slim	79
Optyczny kabel	29
Piloty DVD	od 29,90
Przedłużacz do joypada	14,90
RGB + AV	14,50
Walizka zluminiowa do konsoli Slim	69
Zasilacz samochodowy (Ps Slim) 12V	79

PLAYSTATION PORTABLE

ACE COMBAT X	169
BURNOUT DOMINATOR	169
BURNOUT LEGENDS	99
CALL OF DUTY Road to Victory	179
DAXTER	79
DRAGONBALL Z Shin Budokai 2	179
DRIVER 76	169
DUNGEON SIEGE Throne of Agony	179
EA REPLAY	99
EVERYBODY'S GOLF	49
FIELD COMMANDER	99
FIFA 06	99
FIFA 07	169
FIFA STREET 2	99
FINAL FANTASY 20th Anniversary	169
FINAL FANTASY Tactics	179
FINAL NIGHT: Round 3	129
FORMULA ONE 2006	179
GANGS OF LONDON	79
GODFATHER	169
GTA Liberty City Stories	99
GTA Vice City Stories	99
HARRY POTTER i Czara Ognia	99
HARRY POTTER i Zakon Feniksa	169
HEATSEEKER	139
KILLZONE Liberation	79
LEGO STAR WARS II	179
LEMMINGS	79,90
LOCOROCO	79
LORD OF THE RINGS: Tactics	99
MARVEL ULTIMATE ALLIANCE	189
MEDAL OF HONOR Heroes	79
MEDIEVIL RESSURECTION	79
METAL GEAR SOLID Portable Ops	149
MORTAL KOMBAT Unchained	99
MOTO GP	79
NBA LIVE 2007	169
NBA STREET Showdown	99
NEED FOR SPEED Carbon: Own the City	169
NEED FOR SPEED Most Wanted	99
NHL 07	169
PARAPPA THE RAPPER	139
PRO EVOLUTION SOCCER 6	79,90
PRO EVOLUTION SOCCER 8	149
PURSUIT FORCE	89
RATCHET & CLANK Size Matters	179
SID MEIER's PIRATES	179
SIMS 2	169
SIMS 2 Castaway	169
SIMS 2: Zwierzaki	169
SMASH COURT TENNIS	179
SOCOM Fireteam Bravo 2	169
SPIDER MAN 2	89
STAR WARS Battlefront 2	99
STAR WARS Lethal Alliance	119
STREET FIGHTER Alpha 3 Max	149
SYPHON FILTER Dark Mirror	169
TALES OF ETERNIA	99
TEKKEN Dark Ressurection	79
TEST DRIVE Unlimited	149
THE SIMPSONS	169
THE WARRIORS	99
TONY HAWK Project 8	189
TRANSFORMERS	189
UEFA CHAMPIONS LEAGUE 07	169
WIPEOUT PURE	79
WOJOWNICZE ŻÓŁWIE NINJA	119
WRC	79

Sprzęt:

Etui ekskluzywne BigBen	44,90
Etui na gry i karty	29,90
Etui Venom	29,90
Kabel USB	24,90
Kamera Go! Cam	179
Ładowarka samochodowa	39
Memory Stick Pro Duo 1GB SanDisk	109,90
Memory Stick Pro Duo 2GB SanDisk	179
Memory Stick Pro Duo 4GB SanDisk	259
Ochraniacz silikonowy na ekran Logitech	35
PSP MOVIE + kabel (wersja polska!)	39,90
Walizka aluminiowa BigBen	69
WiFi Max	159
Zasilacz/ładowarka	49

więcej ..... tel./www

PlayStation 3 – twardy dysk 40 GB — 599 zł

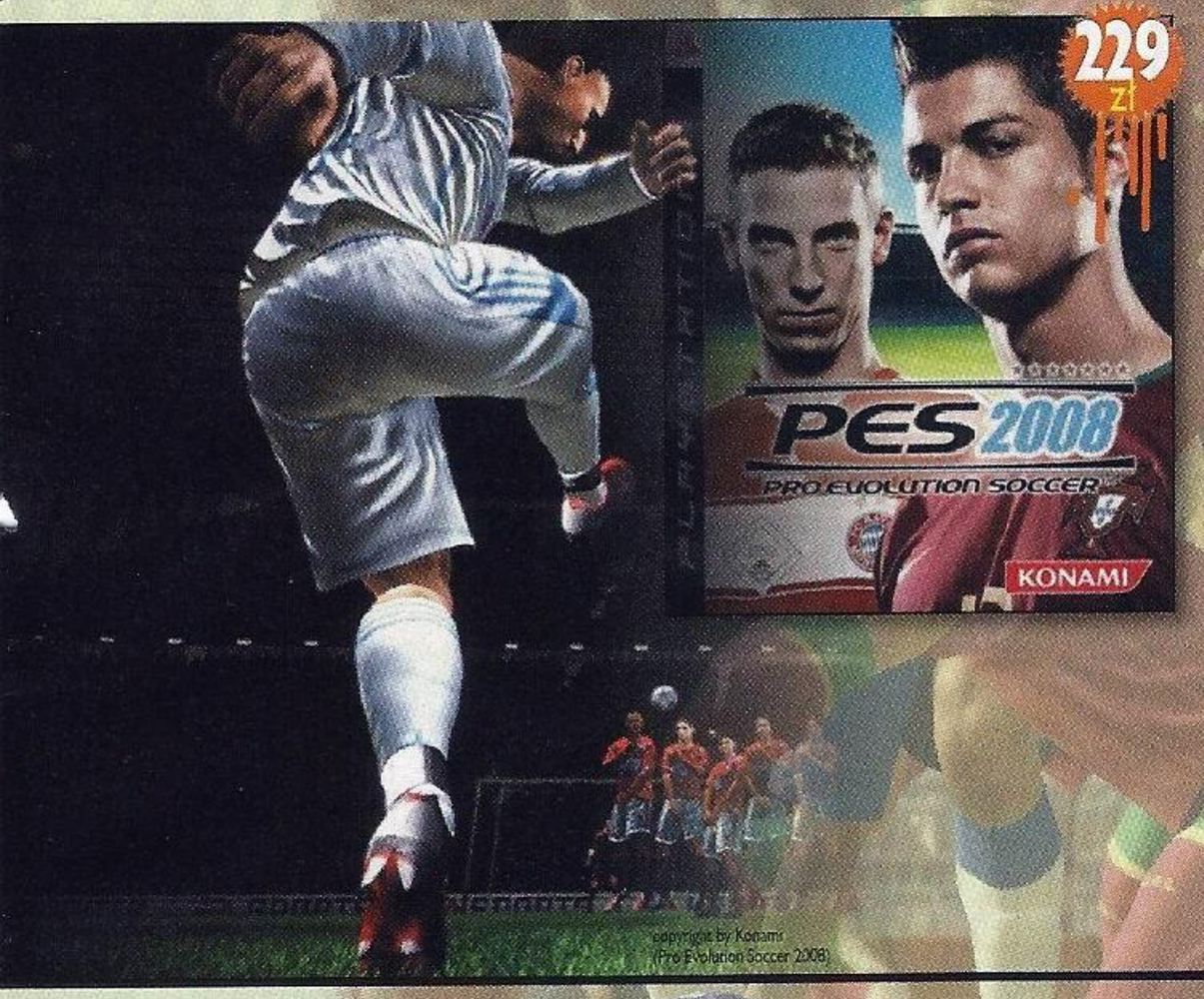
PlayStation 3 Starter Pack — 999 zł

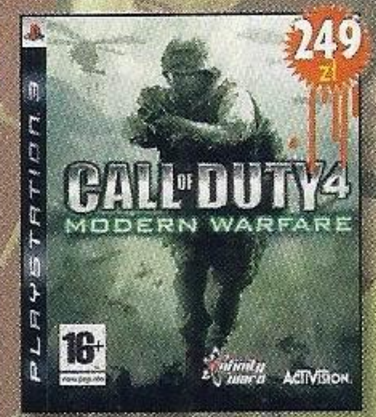
Xbox 360 Premium — 299 zł

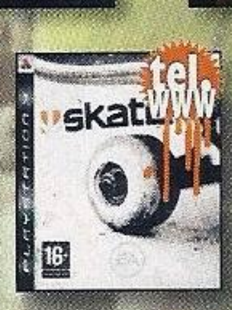
www.ultima.pl www.ultima.pl www.ultima.pl www.ultima.pl www.ultima.pl www.ultima.pl www.ultima.pl www.ultima.pl

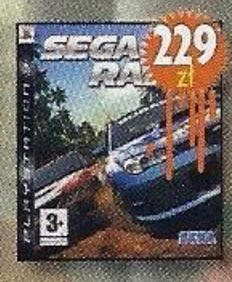
W tygodniu pracujemy w godzinach: 11⁰⁰-19⁰⁰

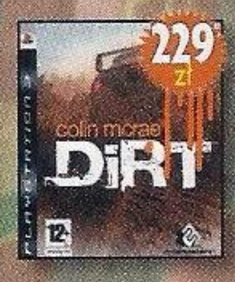
PLAYSTATION 3

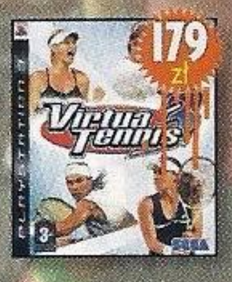


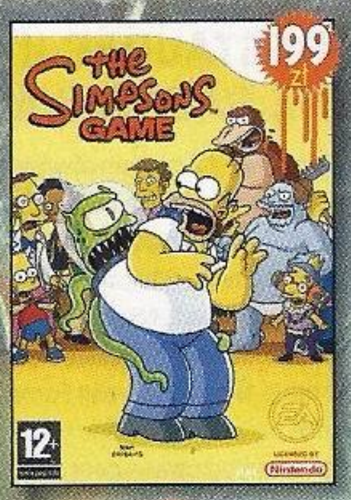


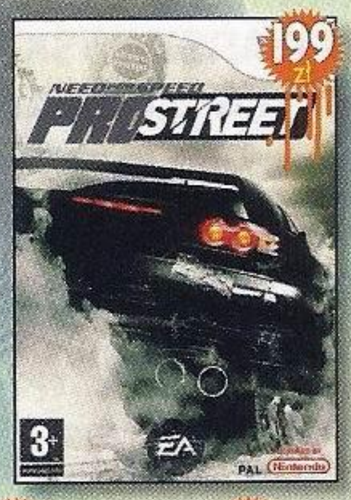


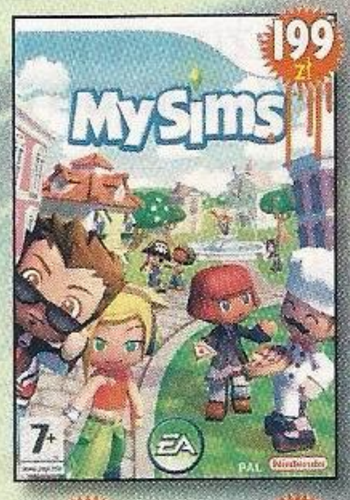


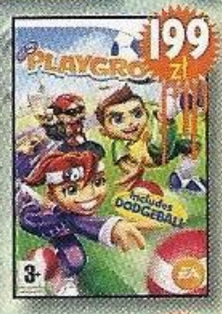


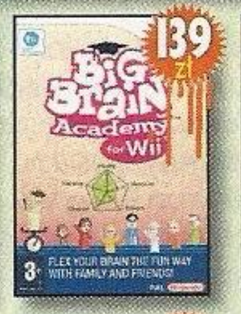


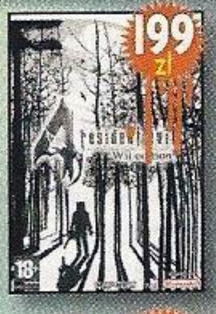


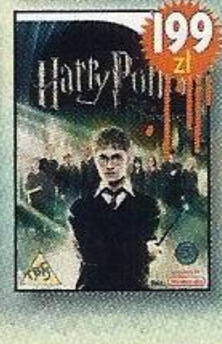


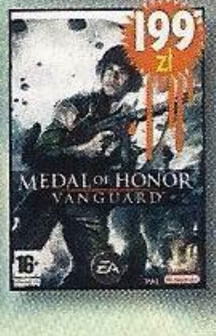












Dlaczego my ?

- Pracownicy doskonale znający branże gier
- Szybka i tania wysyłka
- Żadnych podróbek towarów
- Szeroka oferta na wszystkie liczące się konsole
- Możliwość składania zamówien przedpremierowych
- Promocje cenowe, jakich nie znajdziesz nigdzie indziej
- Codziennie aktualizowana strona www

tima.pl www.ultima.pl www.ultima.pl www.ultima.pl www.ultima.pl www.ultima.pl www.ultima.pl www.ultima.pl

PLAYSTATION 3 = 1599 PLN

Obniżka cen i powołanie Sony Computer Entertainment Polska

17 PAŹDZIERNIKA W WARSZAWSKIEJ RESTAURACJI HARD ROCK CAFE SONY POLSKA OGŁOSIŁO PRZEJŚCIE DO OFENSYWY, DZIELĄC SIĘ RADOSNYMI DLA GRACZY INFORMACJAMI

Przede wszystkim przypomniano o nowej cenie PlayStation 3. Od dziesiątego października na terenie całego kraju można nabyć konsolę z czterdziestogigabajtowym dyskiem twardym za 1599 złotych. Co prawda usunięto z niej dwa sloty USB oraz czytniki flashowych kart pamięci, a na dodatek sprzęt nie jest kompatybilny wstecz (niemożliwe jest uruchomienie gier z PS2), ale to niewielka strata biorąc pod uwagę, że to obniżka aż o osiemset złotych! W ten sposób Sony zbliżyło się na niebezpieczną dla konkurencji odległość i rozpoczyna ostry bój o konsumentów.

To dopiero pierwszy z kilku powodów do zadowolenia. Od ósmego listopada w naszym pięknym kraju rusza w końcu PlayStation Store. Posiadacze PS3 otrzymają, na równych zasadach, co reszta krajów Europy, dostęp do darmowych wersji demonstracyjnych gier, trailerów (zarówno gier, jak i filmów na Blu-ray), jak również do płatnych materiałów, za które będzie można zapłacić w złotówkach! Zapominamy o dolarach, zapominamy o jakichkolwiek, nic nikomu nie mówiących punktach. Koniec z zabawą w przeliczanie, dokładnie będzie wiadomo ile trzeba wydać kaski na Pain, czy WipEout HD, które ukażą się na PSN z początkiem przyszłego roku. Posiadacze PSP również mają powody do radości. Do tej pory, kto chciał sprawdzić na przenośnej konsoli gry z PS One, potrzebował PS3 żeby połączyć się z PSP Store. To już przeszłość, teraz ze sklepem da się połączyć poprzez PeCeta. Średnio pomyślna wiadomość jest taka, że dopiero trwają prace nad zlokalizowaniem PlayStation Store i jeszcze przez jakiś czas nie uświadczy się w wirtualnym sklepie Sony informacji po polsku.

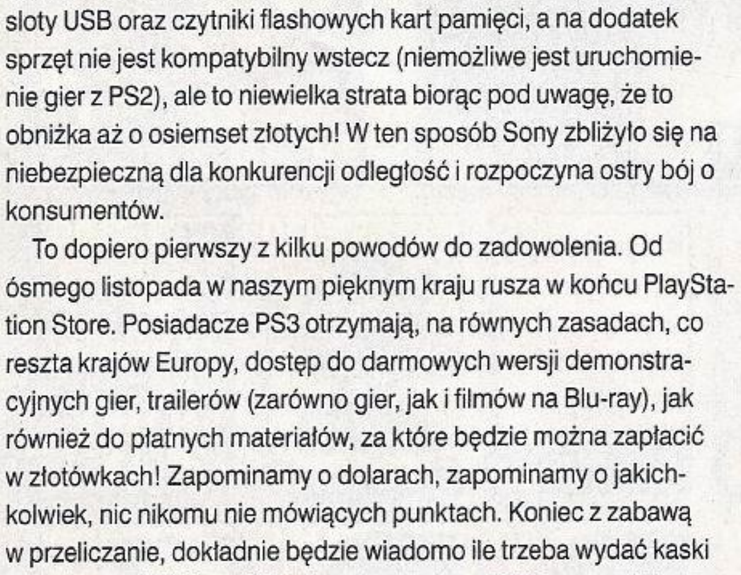
Mimo wszystko gracze słabo znający angielski mają z czego się cieszyć. Nie tylko sklep, ale również (a może przede wszystkim) gry doczekają się polskich wersji językowych. Na początek największe hity, a z czasem również te mniej popularne tytuły. Dotyczy to rzecz jasna wszystkich konsol Sony, a więc i PS3. Mając w pamięci pierwszą w pełni (z lektorami) zlokalizowaną grę na PSP i to, jak ważny jest to dla koncernu tytuł, chyba nikogo nie zdziwi, że na pierwszy ogień idzie Killzone 2. Nie jest do końca jasne, czy usłyszymy polskich aktorów, ale kwestia ta wyjaśni się w najbliższym czasie.

PSP może liczyć na Pursiut Force: Extreme Justice (wersja z lektorami) oraz Syphon Filter: Logan's Shadow (napisy). Dla fanów śpiewania przygotowano peesdwójkowego Singstar R'n'B z polskimi piosenkami. Wśród wykonawców znajdzie się Doda z zespołem Virgin, a także Piasek, Stachursky, Blue Cafe, czy Kasia Kowalska. Po ogromnym sukcesie Eska Hity na Czasie nie ma powodów, by twierdzić, że teraz będzie inaczej. Zresztą Sony za dwie stówki bez złotówki zaproponuje już niedługo zestaw wszystkich Singstarów z polskimi piosenkami (R'n'B, Eska i 80s) i dorzuci do tego mikrofony. A jak ktoś nie lubi śpiewać i woli inaczej bawić się ze znajomymi powinien sprawdzić nowy BUZZ! Mega Quiz. Przygotowano ponad pięć tysięcy pytań, z czego około dwadzieścia procent ma dotyczyć naszego kraju, a w gospodarza turnieju wcieli się Piotr Gąsowski. Mieliśmy okazję zobaczyć jak wypada gra w akcji i już wiemy, czemu pan Piotr pojawi się również w kolejnych częściach. Radzi sobie doskonale!

Na koniec została najważniejsza wiadomość. Decyzją Sony Computer Entertainment Europe od pierwszego kwietnia w Warszawie zacznie działać SCE Polska Sp. z o.o. - niezależne przedstawicielstwo zajmujące się wyłącznie marką PlayStation. Koncern docenił prężnie rozwijający się rynek, a także sukcesy Sony Poland – według przedstawionych nam danych PS3 sprzedaje się znacznie szybciej niż Xbox 360. Oryginalne gry sprzedają się w naszym biednym kraju coraz lepiej, a zaskakujące jest to, że z półek sklepowych znika niemal tyle samo tytułów na PSP, co na PS2.

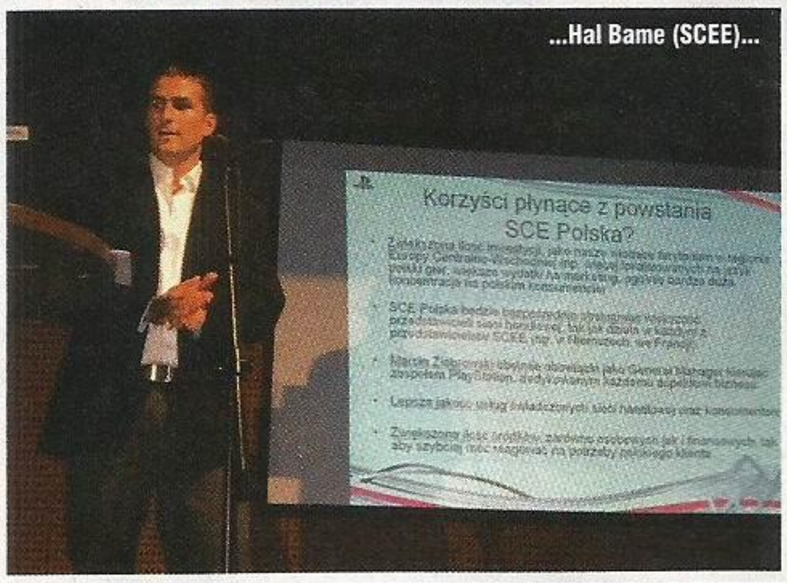
Decyzja o utworzeniu SCE Polska oznacza nie tylko dostrzeżenie i docenienie polskiej branży gier. Należy się spodziewać znacznej poprawy sytuacji graczy – SCEP zatrudni sporo nowych osób, zarówno do obsługi konsumentów, jak i jeszcze lepszej promocji marki PlayStation. Aby podkreślić wagę przedsięwzięcia, na konferencję przyjechały grube ryby z europejskiej centrali Sony. Przemawiał Hal Bame (szef sprzedaży i marketingu Europy centralno-wschodniej i Rosji) i Jim Ryan (wiceprezydent i członek zarządu), był również Chris Stanton-Jones (wiceprezydent ds. rynków dystrybucyjnych).

Pojawił się także jeden z europejskich szefów EA – wraz z EA Polska Sony organizuje polskie eliminacje do Mistrzostw Świata w FIFA 08. A my po cichu liczymy na trochę niższe ceny gier oraz powrót PlayStation Experience, a także na konkretne ruchy ze strony konkurencji. Jedno jest pewne – na utworzeniu SCEP i dalszym promowaniu PlayStation w naszym kraju zyskają na tym wszyscy fani konsol. ■■

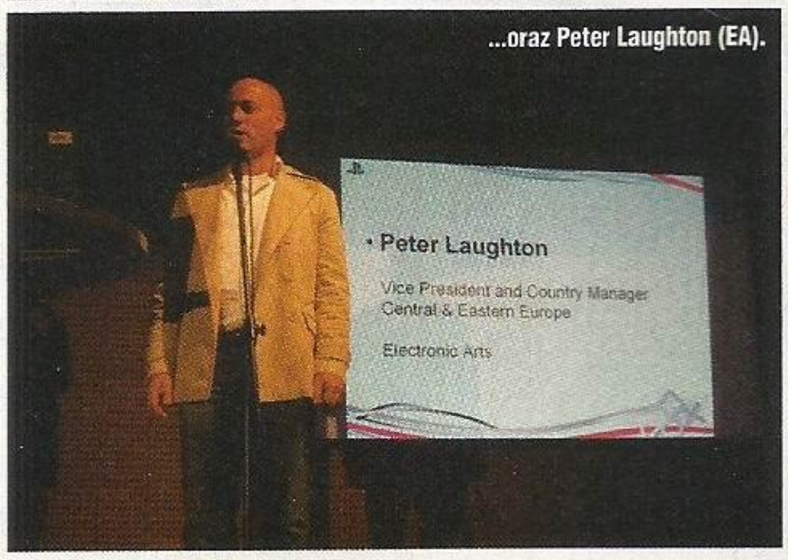


■ Tomasz Kuchar (PlayStation Rally Team) i Marcin Ziobrowski (Sony Poland)

Na konferencji pojawiło się wielu znaminitych gości – między innymi Jim Ryan (SCEE)...



...Hal Bame (SCEE)...



...oraz Peter Laughton (EA).

WIELE ZALEŻY OD GRACZY

Rozmawiamy z Maciejem Kmiołkiem, PR & Marketing Managerem PlayStation w Polsce

N+: Gratulujemy i cieszymy się razem z Wami. Powołanie Sony Computer Entertainment Polska to z pewnością duże wydarzenie z wielu powodów, o których przekonamy się na przestrzeni kolejnego roku - jednak w tym momencie prosimy o odpowiedź na pytanie: „co to oznacza dla graczy konsolowych w Polsce, jakich korzysci moga sie spodziewac?"

Maciek Kmiołek: Dziękujemy. Przede wszystkim wzrost inwestycji w polski rynek, w każdym aspekcie działalności Sony Computer Entertainment Polska. Więcej środków finansowych na promocji marki PlayStation, więcej lokalizacji gier i ofert dedykowanych polskiemu konsumentowi, w końcu więcej osób, zarówno w Polsce jak i w centrali w Londynie, które pracować będą z myślą o polskim konsumencie. Zależy nam by zwiększać jakość oferowanych przez nas usług, tak aby móc jak najszybciej reagować na potrzeby polskiego klienta.
Jesteśmy bardzo zadowoleni z rozwoju PlayStation w Polsce, ale głęboko wierzymy, że możemy poczynić jeszcze większy postęp, zwłaszcza jeśli weźmiemy pod uwagę jak duży potencjał kryje się w naszym rynku.

N+: Wprowadzenie nowego modelu i obniżka ceny PlayStation 3 w tak krótkim czasie od premiery konsoli w Polsce to z pewnością dobra nowina dla całej branży. Spodziewacie się szybkiej eksplozji popularności konsoli, czy nastawiacie się raczej na stopniowe budowanie bazy w Polsce?

MK: Nasze plany na ten rok fiskalny zakładały sprzedaż kilkunastu tysięcy sztuk PS3 w Polsce. Tymczasem tylko do końca października, czyli w okresie 7 miesięcy od wprowadzenia systemu, baza PS3 osiągnie liczbę 15 tysięcy sztuk. W chwili obecnej szacujemy, że do końca roku fiskalnego tj. do 31 marca 2008, możemy zbudować bazę około 30 tysięcy PS3 w Polsce. Jesteśmy więc dobrej myśli i cieszymy się z tak dobrego przyjęcia systemu, choć oczywiście jeszcze mnóstwo pracy przed nami.
Można powiedzieć, że w pewnym sensie obniżka ceny PS3 60GB Starter Pack spowodowała eksplozje popularnosci – większość sklepów wyprzedaje ten zestaw w kilka dni. Natomiast PS3 40GB ma pomóc w stabilnym budowaniu bazy, oczywiście przy większej sprzedaży miesięcznej niż miało to dotychczas miejsce.

N+: Na konferencji zaprezentowaliście wykres obrazujący, że sprzedaż gier na PSP dochodzi już do pułapu porównywalnego z PlayStation 2. Jak wygląda sytuacja PSP na polskim rynku?

MK: Przełomowym momentem dla PSP okazał się maj 2007 i obniżka ceny do poziomu 669 złotych. W ostatnich miesiącach cierpimy z powodu notorycznych braków towaru – w wakacje, praktycznie niemożliwym było kupienie PSP w sklepie. Nowy model Slim & Lite, lokalizacje na język polski takich gier jak Syphon Filer: Logan's Shadow, oraz Pursuit Force: Extreme Justice, a także silna oferta gier platnowych z Killzone: Liberation, LocoRoco i Tekken: Dark Resurrection na czele, to najsilniejsze punkty tego systemu. PSP jma dominującą pozycję w Polsce a nowe usługi takie jak PC PSP Store, czy szykowane na 2008 rok Go!Messenger i Go!Explore, na pewno jeszcze ją wzmocnią.

N+: Witamy z otwartymi ramionami możliwość robienia zakupów w PlayStation Store bezpośrednio z Polski. Wiemy, że na razie serwis będzie dostępny w języku angielskim - jakie plany na przyszłość? Przewidujecie pełną lokalizację, może jakiś content przygotowany z myślą o Polsce (choćby trailery polskich filmów)

MK: Oczywiście, kolejnym krokiem będzie przygotowanie pełnej, polskiej wersji językowej zarówno dla PS3 PS Store jak i PC PSP Store, mamy nadzieję, że w jak najszybszym czasie. W kwestii lokalnych materiałów – tak, technicznie jest to możliwe i wiele krajów, w tym również Polska myśli także o lokalizowaniu zawartości PS Store, jednak jeszcze nie w najbliższej perspektywie. Pozwólmy, żeby PS Store „zadomowił się" w naszym kraju, a później na pewno będziemy pracować nad nowymi ofertami.

N+: Czy powrócą duże eventy pokroju PlayStation Experience czy Ligi PlayStation? Tęsknimy za nimi, gracze na pewno też!.

MK: My również chcielibyśmy zobaczyć je ponownie! Na pewno będziemy pracować nad formułą eventową na przyszły rok. Czy będzie to PlayStation Experience lub Liga PlayStation, tego nie wiemy. Być może będzie to znów coś zupełnie nowego? Wiele zależy tak naprawdę od samych graczy – czekamy na ich sugestie!
N+: Dziękujemy za rozmowę! ■■

CZAS NA POLSKĘ

Nasi rozmówcy: Hal Bame (szef sprzedaży i marketingu Europy centralno-wschodniej i Rosji) i Jim Ryan (wiceprezydent i członek zarządu), był również Chris Stanton-Jones (wiceprezydent ds. rynków dystrybucyjnych).

N+: Czego możemy oczekiwać w związku z powołaniem do życia Sony Computer Entertainment Polska?
Hal Bame: Większego zainteresowania rynkiem. Co prawda jesteśmy tu od wielu lat, ale teraz wiele się zmieni. Musimy dostosować firmę do zachodnich standardów, do poziomu, w którym można rozmawiać o inwestycjach, marketingu, tworzeniu gier. Wszystko musi działać, jak w innych oddziałach firmy.

N+: Tworzenie gier? Czyżbyśmy w niedługim czasie mieli zobaczyć tytuł wyprodukowany pod skrzydłami SCE Polska?
Jim Ryan: Gdybyś dziesięć lat temu powiedział, że grę pokroju Killzone zrobi oddział mieszczący się w Amsterdamie, to nikt by w to nie uwierzył. 10 lat temu gdybyście powiedzieli że Killzone zrobi SCE w Amsterdamie, kto by w to uwierzył. Nie wiemy, co wydarzy się za rok, czy dwa, na razie jest za wcześnie, by o tym mówić. Na pewno cieszyć może spory ruch w temacie tworzenia gier w Polsce.

N+: Czy aktualnie prowadzicie z kimś rozmowy na ten temat?
JR: Mówisz o ekipach first-party? Nie. Za to sporo firm jest zainteresowanych tworzeniem gier na nasze konsole i prowadzimy z nimi intensywne rozmowy. Zobaczymy dokąd nas to zaprowadzi, jak spotkamy się za rok, wspólnie przyjrzymy się, jak wiele się zmieniło w tym temacie.
Chris Stanton-Jones: PlayStation 3 to konsola o potężnej mocy, którą można wykorzystywać na wiele sposobów. Mamy również własną usługę sieciową, więc ogólnie jest sporo tematów do ogarnięcia, sporo rzeczy do zrobienia. Nie wykorzystujemy potencjału PS3, wciąż w wielu miejscach nas nie ma i to może być właśnie szansa dla polskich developerów.

N+: Mówiliście, że będziecie się trzymać PS2 jeszcze kilka lat...
JR: Konsola będzie produkowana dopóki ludzie będą chcieli ją kupować, wciąż sprzedaje się mnóstwo konsol i gier, a ceny są utrzymane na rozsądnym pułapie.
CSJ: PS2 dostało wiatru w żagle dzięki grom pokroju Eye-Toy i SingStar, zachęcając całe rodziny do grania. Zobacz, w tę stronę poszło teraz Nintendo. Również będziemy się tego trzymać.

N+: Jak widzicie sytuację PS3 w Polsce, powiedzmy rok od utworzenia SCEP?
HB: Nie zastanawiamy się nad liczbami. W całej Wschodniej Europie, a zwłaszcza w Polsce PS3 miało znacznie lepszy start niż inne nasze konsole i wierzymy, że ten trend się utrzyma.
JR: Musimy być bardzo agresywni. PS One i PS2, a nawet PSP dało się złamać, co w Waszym kraju miało niebagatelne znaczenie przy popularyzowaniu tych konsole. Nie tym razem, piraci nie złamali naszego Blu-raya, ale nie ma powodu, by twierdzić, że przez to w Polsce sprzeda się mniej konsol niż na Zachodzie. Może trzeba popracować nad dystrybucją, może jeszcze bardziej skupić się na lokalizowaniu gier.

N+: Satysfakcjonują Was wyniki sprzedaży gier na PSP?
HB: I to jeszcze jak! Ale liczymy również na to, że przez Święta sprzeda się jeszcze więcej konsol. Mamy przecież ofertę dla nie-graczy – pokazaliśmy w Lipsku, że PSP może działać jako GPS, na którym możesz też oglądać filmy i grać. Łączenie PS3 z PSP, to również fajna opcja, prawda?

N+: Czy SCE Polska będzie mogło samo ustalać ceny gier?
JR: Zdążyliśmy już pokazać, że jesteśmy bardzo elastyczni, jeśli chodzi o ceny na polskim rynku. Będziemy kontynuowali tę politykę.

N+: Dziękujemy za rozmowę! ■■

NEWSFLASH

CO NOWEGO W ŚWIECIE KONSOL

SCHAFER ROXXUJE

Trzeba przyznać, że szpieg spisał się doskonale - nie kłamał mówiąc o tym, że studio Double Fine z Timem Schaferem na czele (goście od Psychonauts) tworzy grę, w której twarzy głównemu bohaterowi użyczy aktor i członek zespołu Tenacious D, Jack Black. Brutal Legend wygląda na wyjątkowo krwawą, ale utrzymaną w luźnym, komiksowym stylu grę tpp akcji. Długowłosy bohater o szerokiej klacie i nogach jak tyczki, przypominający ziomków z Manowara, walczy z dziwacznymi humanoidami o szerokich szczękach za pomocą wielkiego topora. O co chodzi z wielkimi skrzydłami wyrastającymi mu z pleców? Trzeba czekać na wyjaśnienia.

KURZĄCE SIĘ PUDEŁKO

Zapamiętajcie nazwisko Hirokazu Hamamura, fani Wii. Ten koleżka odważył się ogłosić, że posiada dane, według których aż dwie trzecie posiadaczy konsoli Ninty od dłuższego czasu w ogóle jej nie włączało. Wskazał tym samym na brak drugiej takiej gry, jak Wii Sports. Zanim zaczniecie w niego rzucać zgniłymi jajkami musicie wiedzieć, kim on jest. Otóż pan Hirokazu, to sam wielki Big Boss firmy Entrarbrain, wydawcy Famitsu, największego japońskiego magazynu o grach, znanego i szanowanego na całym świecie

MANHUNT 2 ZNÓW ZBANOWANY

Ponownie w Wielkiej Brytanii. Zmiany wprowadzone do oryginalnej wersji okazały się niewystarczające i wciąż większość zabójstw ukazana jest w zbyt drastyczny sposób. BBFC (British Board of Film Classification's) podrzuciło kilka pomysłów na ocenzurowanie tych scen, ale Rockstar podziękował pisząc w oświadczeniu, że dorośli powinni mieć prawo decydowania, co chcą oglądać w grach, tak jak to ma miejsce w przypadku filmów. W kółko ta sama gadka, mamy jej dość i importujemy grę z Holandii. Podobno jest przeciętna (brakuje Reżysera...), ale sami sprawdzimy i damy znać. Aha, Amerykanie nie mają problemu z nową wersją gry. Tylko z UK coś nie tak.

KOLEJNY MODEL X360?

Tym razem z wbudowanym playerem HD-DVD. Cudeńko ma szansę ukazać się pod koniec przyszłego roku, albo dopiero w 2009, ale trzeba je traktować raczej jako ciekawostkę pokroju Panasonic Q, czyli GameCube'a wyposażonego w odtwarzacz DVD, albo sonowskiej hybrydy PSX. Sprzęt wyprodukować i sprzedawać pod swoją marką miałaby Toshiba, a przynajmniej tak podaje australijski portal SmartHous, który to rzekomo otrzymał informacje od anonimowego (a-ha) pracownika Toshiby właśnie. Ciekawa ploteczka, przyznacie. Za to w stu procentach prawdziwa jest informacja o obniżce ceny X360 w Japonii, o trzynaście procent. Konsola kosztuje teraz mniej więcej 304 dolary. Sprzeda się w końcu?

już grane!

THE SIMPSONS GAME

Na wskroś amerykańskie pojęcie normalnej rodzinki

INFO
DEVELOPER: EA
WYDAWCA: EA
TERMIN: ZIMA 2007
KONSOLA: X360, PS3, PS2, PSP

Czy komuś trzeba przedstawiać bohaterów jednego z najbardziej kultowych seriali wszech czasów? Simpsonowie wyświetlani byli i w Polsce, ale widocznie nie do końca trafiali w gusta polskiej publiczności. Gdzie im tam do W12, czy M jak Mordo ty moja? Specyficzny humor zamiast podziwianie dramatów zwykłych ludzi, parodia polityki i nabijanie się z telewizji zamiast ckliwych historyjek o miłości – wybór mógł być tylko jeden. Dobrze, że ostatnia gra z udziałem Homera, Marge i dzieciaków była naprawdę bardzo udana. Jakoś spokojniej zerkałem w przyszłość. Po – moim zdaniem – rewelacyjnym filmie kinowym majestatycznie nadchodzi czas na „merczendajzing" – sprzedawanie wszystkiego, co ze Springfield (amerykańskie miasteczko, miejsce akcji) związane.

Obadałem dwa poziomy. Kamera leniwie przesuwa się ulicami i wjeżdża do domu Simpsonów, rodzinka siedzi przed TV i ogląda jakiś śmietnik. Homer śpi i śni. Kraina łakoci i on, lekko tańczący z czekoladowymi króliczkami. Wśród sklepowych witryn pusta głowa rodziny wgryza się we wszystko, co popadnie. Bierze na ręce lukrowanego psa, który skomli, gdy traci połowę pleców w paszczy żarłoka. Wtem pojawia się królik z białej czekolady. „Hej! Wyglądasz jak ten królik z bajki o dziewczynie imieniem Alicja, która trafiła do krainy czarów! Jaki ona miał tytuł...?" Cały Homer. Naszym zadaniem jest podążanie za zwierzakiem, skakanie z platformy na platformę i walka z napotkanymi przeciwnościami losu. W rolę tych ostatnich wcielają się, wspomniane już króliki z tradycyjnej czekolady. Wylęgają się one z nor, które musiałem rozwalać albo piąchą, albo za pomocą mocnego beknięcia. Wciśnięcie jednego z przycisków dawało małą chmurę zanieczyszczeń prosto z gęby hamburgerożercy, przytrzymanie kumulowało moc w kichach i skutkowało płonącym dywanem napalmu. Mało smaczne, przyznacie. Wspinaczkę na szczyt tortu zakończyłem wbiciem się do jego wnętrza zmieniając Homera w spasioną kulę. Tam urządziłem już istną jatkę wśród uszatych natrętów. Nie obyło się oczywiście bez humorystycznych haseł. Ten biały mówił, że jeśli sobie nie radzę, to mam spróbować turowego RPG, albo że coś zrobił z żoną „bohatera". Level kończy się brutalnym przebudzeniem, pretensjami do świata i przeklinaniem rzeczywistości.

DOBRZE, ŻE OSTATNIA GRA Z UDZIAŁEM HOMERA, MARGE I DZIECIAKÓW BYŁA NAPRAWDĘ BARDZO UDANA

Drugie demo wylądowało na PSN i XBL. Powiem szczerze, że nieco ostudziło mój zapał względem tej pozycji. Musiałem stawić w nim czoła wielkiej maskotce trzymającej donuta, a po naszemu – pączka. Oczywiście czuły punkt miała na plecach, a wykonanie zadania było możliwe w zasadzie tylko przy wykorzystaniu obu dostępnych postaci – taty i syna. Umiejętności Barta były takie sobie – strzał z procy i zamiana w Bartmana nie podgrzały mnie ani trochę. Za to myślałem, że nie wyrobię, jak zobaczyłem listę achievementów. Heavenly Score? Hot Coffee? Grand Theft Scratchy? A punkty za wciśnięcie startu w głównym menu? Ktoś tu posiedział i wymyślił. Jeśli pozostałe postacie będą tak świetne, jak Homer, to będzie dym. Piękny, zabawny, przemyślany. Dym? //qsh

■ Jeżeli widzieliście kiedyś Homera siedzącego w samych gaciach na kanapie, wyciągnijcie z tego lekcję. Po pierwsze – to, że kręci Was dziewczyna chodząca po domu w bieliźnie, nie znaczy, że ją kręci to samo. Po drugie – to nie mogą być gacie, tylko bokserki. Po trzecie – nigdy białe.

NEWSFLASH

CO NOWEGO W ŚWIECIE KONSOL

OBIADY CZWARTKOWE

Stało się już niepisaną tradycja, że w czwartki wszyscy podpięci do sieci właściciele PlayStation 3 mogę zajrzeć do któregoś z trzech sklepów i ściągnąć sobie stamtąd nowości proponowane przez Sony. Ostatnimi czasy dorzucono kilka naprawdę gorących rzeczy. Nowy Ratchet and Clank, Conan, Dynasty Warriors: Gundam, oraz masa materiałów filmowych z najbardziej obecnie oczekiwanej produkcji – Uncharted – ważą od paruset megabajtów, aż do ponad półtora gigabajta. Szybkie łącze zdaje się być koniecznością. Jedno tylko martwi, a wręcz wkurza. Gdzie, do jasnej ciasnej, zaginęła demonstracyjna wersja Pro Evolution Soccer 2008?

CIĘCIE W STANACH

Wiadomością, z której my cieszyliśmy się sporo dłużej, niż podopieczni Georga Busha, jest obniżka ceny PS3. W USA redukcja ceny nastąpi w chwili, gdy to czytacie, czyli od drugiego listopada. Na rynek wskoczy też najnowszy model, wyposażony w 40 GB dysk twardy, z wyciętymi dwoma portami USB, bez czytnika kart pamięci i kompatybilności z PS2. Maszyna kosztować będzie 399 dolarów. Równocześnie zapowiedziano redukcję ceny droższego, wyposażonego we wspomniane funkcje modelu 80GB. Teraz na ladę trzeba położyć nie 599, a 499 dolców. Tym sposobem Sony chce zainstalować jak największą bazę użytkowników do końca tego roku. Czy gorączka świąteczna pomoże? No raczej nie zaszkodzi.

E4ALL

Lipcowa część tegorocznego E3 niespecjalnie się udała. Nadszedł czas na E for All, czyli wystawę otwartą dla wszystkich. W Los Angeles nie pokazało się ani Sony ani Microsoft, a na imprezie lansowało się głównie Nintendo. Gracze mogli sprawdzić Super Smash Bros. Brawl, Link's Crossbow Training (strzelanie z łuku z Linkiem w roli głównej), Ninja Gaiden Sword na DSa i Super Mario Galaxy na Wii. Namco zamiast Soulcalibur 4 wystawiło automaty z Galagą i Pac-Manem. Co innego Konami – można było sprawdzić demo Guns of the Patriots. Prócz tego oczywiście PES, Contra IV na DSa oraz peespekowe SH Origins i Castlevania: Dracula X Chronicles. Nie żałujemy, że nie byliśmy – w demko Guitar Hero III: Legends of Rock and Rock Band i tak zagraliśmy przy okazji sprawdzania nowego Tony Hawka. E3 R.I.P.

XBOX MORDOWNIA

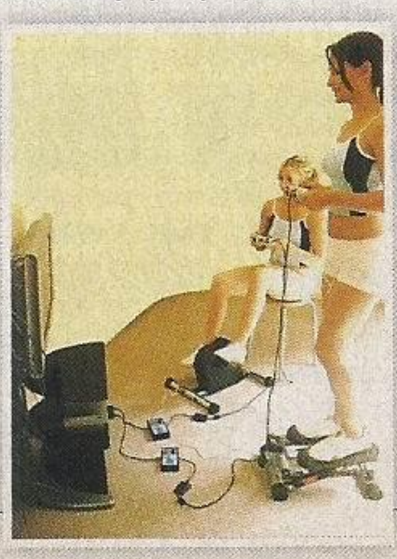
A jak inaczej nazwać zestaw konsoli X360 z podtytułem Arcade? W jego skład wchodzi konsola bez dysku twardego, karta pamięci wielkości 256MB z pięcioma grami z Xbox Live Arcade, bezprzewodowy pad. Bardzo ważnym jest umieszczenie portu HDMI, który umożliwia osiągnięcie najwyższej jakości obrazu.
W USA cena kształtuje się na poziomie 279 dolarów. Jeszcze nie wiadomo, kiedy takie zestawy dotrą do Europy. I czy w ogóle.

cool stuff!

Gamercize GZ Sport

■ skąd: www.gamercize.net | ■ cena: 69,90$ | ■ chłodność: 8/10

Śmialiśmy się zawsze ze stereotypu gracza siedzącego całymi dniami w pokoju, wychodzącego z niego tylko za potrzebą i zamawiającego żarcie przez telefon. Śmialiśmy się do czasu aż co poniektórym z nas urosły brzuchy od leżenia na kanapie przez telewizorem. Gamercize GZ Sport to niezwykły steper podłączany do PS2, Xboxa albo GameCube'a. Wpina się do niego pada i zaczyna się zabawa połączona z wysiłkiem fizycznym. Bajer polega na tym, że jeśli nie będzie się ćwiczyć, do kontrolera nie popłynie prąd i nie da się grać. Marzyliście o tym, by poczuć się jak żywa bateria albo chomik biegający w kółku? Rodzice przestaną w końcu narzekać na Wasz brak ruchu, a i Wam wyjdzie to na dobre. Wiadomo, kilka godzin paczki, modny ciuch i solarka, a pewność siebie wzrasta. Wersja dla next-genów, czyli GZ Pro-Sport ukaże się dopiero w pierwszym kwartale 2008.



cool stuff!

Prince Wii Tennis Racquet

■ skąd: www.circuitcity.com | ■ cena: 14,99$ | ■ chłodność: 6/10

Pozostajemy w temacie ruszania się przed konsolą. Znacie już tego newsa o prawie ośmiu milionach posiadaczy Wii, którzy od dłuższego czasu w ogóle w nic nie grali? To pewnie ci wszyscy casuale, do których tak bardzo chciało dotrzeć Nintendo. Jak sprawić, by znowu zainteresowali się konsolą? Nie, wcale nie wydając nowe, fajne gry, a dogadując się z firmą Prince w temacie stworzenia rakiety tenisowej do Wii Tennis. Podobnie, jak przy okazji opisywanego w N+ # 101 miecza do Zeldy, wiilota wkłada się do trzonka (rękojeści). Uważajcie żeby nie rzucić tym cudeńkiem w telewizor, ani nikogo nie trafić w głowę. Może się to wyjątkowo kiepsko skończyć. Urządzenie trafi do sprzedaży na początku listopada w czterech wariantach kolorystycznych – czerwonym, różowym, czarnym i niebieskim. Bajer, jak zwykle w takich wypadkach, zupełnie niepotrzebny, ale jak ktoś chce się podlansować, że gra rakietą Prince'a, to może śmiało atakować.

PIERWSZA... NAJLEPSZA... NIEZWYCIĘŻONA!

Virtua Fighter 5 ™

Premiera już 8 XI 2007*

Stań do walki z całym światem dzięki usłudze Xbox Live!

16+ www.pegi.info

XBOX 360 LIVE

PLAYSTATION 3

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE CDPROJEKT

gram.pl Z CDPROJEKT

SEGA® www.sega-europe.com

© SEGA. SEGA, SEGA logo i Virtua Fighter są zarejestrowanymi znakami handlowymi lub znakami handlowymi SEGA Corporation. Wszelkie prawa zastrzeżone. „PlayStation", „PLAYSTATION" i logotypy „PS" są zarejestrowanymi znakami handlowymi Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE i logo Xbox są znakami handlowymi grupy Microsoft.

* Gry komputerowe s wyjątkowo złożonymi produktami, a daty ich wydania zależą od wielu czynników, często leżących poza CD Projekt. Z tego względu prosimy pamiętać, że data premiery może ulec zmianie.

szpiegrownia

Moja ostatnia misja bardzo się przedłużyła i dlatego długo się nie widzieliśmy. Nie ma tragedii, udało mi się zdobyć kilka gorących informacji. Nie spłońcie z ekscytacji. – *szpieg*

CZARNY KRYMINAŁ

Akcja pichconego przez Rockstar kryminału LA Noire, który z powodu swojej obszerności (nie zmieści się na płycie DVD) nie ukaże się na Xboksie 360, toczyć się będzie w Los Angeles w 1947 roku, a dla jak najwierniejszego odwzorowania klimatu do projektowania ubrań zatrudniono speca od kostiumów. Sidequesty opierać się mają na prawdziwych sprawach – w tym celu autorzy przejprzejrzeli gazety wydane w 47. Te rewelacje podsunął mi zaufany bibliotekarz.

PERSKA... KSIĘŻNICZKA?

Czwarta część Prince of Persia rozpocznie w drugiej połowie przyszłego roku trylogię przygód młodego księcia, a więc stanowić będzie prequel do The Sands of Time. Stąd roboczy tytuł PoP 0 (zero), ale szklanką przez ścianę podsłuchałem, że Ubisoft Montreal rozważa podtytuł Ghosts of the Past. Młodzieńca wspierać ma tajemnicza niewiasta, a o tym, jak bardzo styl i oprawa przypominać będzie Ico i Zeldę przekonają się posiadacze wszystkich next-genów (Wii też) i pecetów. A tu mały screenik. Tak, też widzę niewiastę na pierwszym planie – książe jest gdzieś tam w tle.

UPADEK CZŁOWIEKA DWA

W sztabie kryzysowym obrony Ziemi przed rasą Chimera zawrzało na wieść o tym, że nie tylko Stany zostaną zaatakowane w drugiej części Resistance. Akcja pierwszego poziomu toczyć się będzie w kraju europejskim, a walkę dokończymy, gdzieś w okolicach USA.

NIE MAM POMYSŁU NA TYTUŁ

Nie potrzeba gumowego ucha ani wizyty u wróżki, żeby podsłuchać tu i ówdzie, że trwają prace nad trzecią częścią Forza Motorsport. Kiedy się ukaże? Pod koniec wiosny lub na początku lata 2009.

SPLUWA ZOSTAJE W KABURZE

Praca szpiega nie polega tylko na przynoszeniu dobrych wiadomości. Czasem trafi się coś smutnego, jak informacja o wstrzymaniu prac nad drugą częścią Gun. Fani westernu mogą zapalić świeczkę, albo nawet dwie.

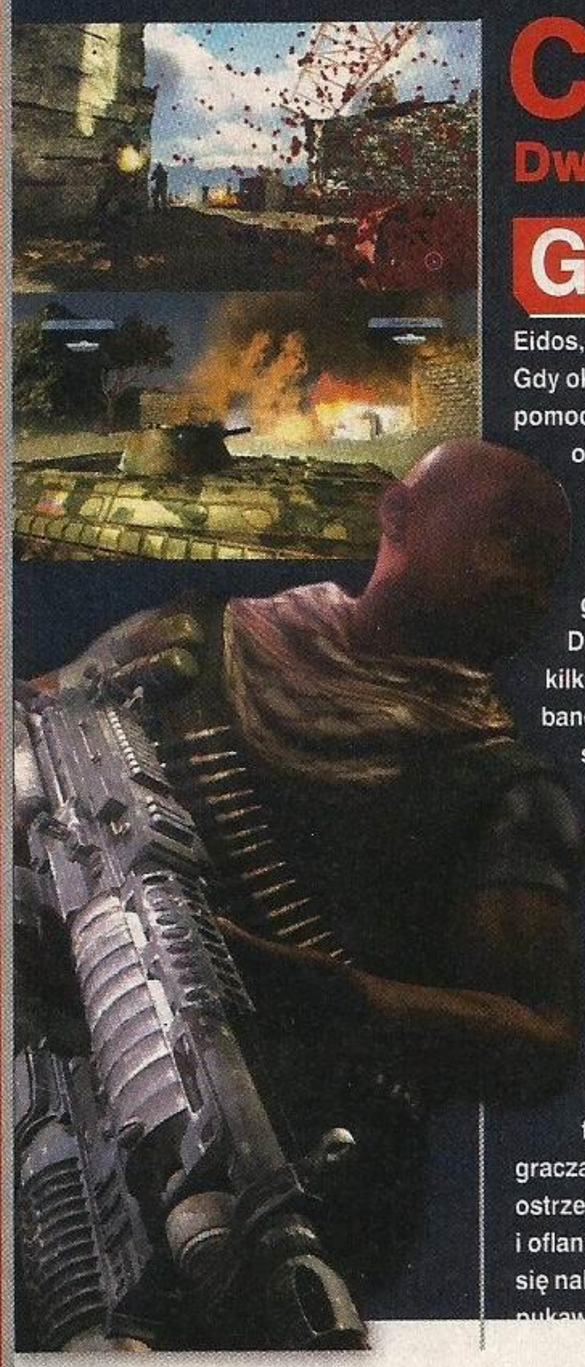
MROCZNA JOANNA

Rare w pocie czoła pracuje nad kontynuacją Perfect Dark. Joanna zamiast stać na straży dobra, balansować będzie między bielą a czernią. Nowy engine nawiąże do oryginału z N64 i pozwoli na sporą interakcję z otoczeniem. Zrezygnowano ze scenek przerywnikowych – jak w Half-Life wszystko odbywać się będzie z perspektywy grającego.

INFO
DEVELOPER: PIVOTAL GAMES
WYDAWCA: EIDOS
TERMIN: WIOSNA 2008
KONSOLA: XBOX 360, PS3

CONFLICT: DENIED OPS

Dwóch żołdaków ponad prawem



Gdy dzieje się źle gdzieś na świecie, można być pewnym, że najwspanialsze państwo globu zechce ten stan naprawić. Nie inaczej wyobraża to sobie Eidos, która przygotowuje właśnie nową strzelaninę fpp. Gdy okazuje się, że Wenezueli jednak nie wystarczyła pomoc najemników z Mercenaries, nawiedzają ją dwa oficjalnie nieistniejący panowie. Graves jest snajperem i najbardziej rozkoszuje się ściąganiem zagrożeń z dużych odległości. Lang za to stawia na bliższy kontakt i naprawdę ciężkie argumenty w postaci granatników i potężnych karabinów maszynowych. Duet wykonać musi powierzone zadanie rozbite na kilkanaście misji. Jeśli zawiodą, mają kompletnie przerąbane. Ich zleceniodawca zaprzeczy koneksjom, wyprze się i zostawi na pastwę losu. Ma to jednak i dobre strony, ponieważ zostawia otwartą furtkę w doborze metod działania.

W kilku nadchodzących grach uwidacznia się pewien niepokojący nas trend – swobodne przełączanie się między kilkoma osobami. O ile w PESie jest to wskazane, tak w strzelaninach bywa z tym różnie. Odbywać się to będzie za pomocą jednego tylko przycisku. Możliwe jest wydawanie komend towarzyszowi, ale twórcy nie ukrywają, że największą frajdę da nam przeprawa w towarzystwie drugiego gracza. Skuteczne – jak to w takich sytuacjach bywa – jest ostrzeliwanie pozycji wroga przez jednego z grających i oflankowanie przez drugiego. Między misjami dozbroimy się należycie, wyposażając najemników w coraz to lepsze pukawki. Dołączany pod karabin granatnik albo funkiel nówka shotgun, to tylko sam początek wyliczanki. Arsenał powinien ładnie błyszczeć.

Jak na szanującą się firmę przystało, Eidos wrzuca też do Conflict: Denied Ops pojazdy. Widzieliśmy szturm czołgiem na jakąś fortyfikację i pożogę z nisko latającym od jego pocisków jeepami w rolach głównych. Poza puszką na gąsienicach, przygotowujemy się na mniejsze i bardziej zwinne maszyny, a może i samolot w jakiejś postaci.

Ciężko ranny kolega z drużyny to zawsze spory problem. W Army of Two wciskamy w ranę tampon, w Kane & Lynch wbijamy dawkę adrenaliny. Graves i Lang lekko papugują ten drugi sposób, ale jest pewien haczyk. Otóż nie można tego manewru powtarzać więcej, niż wskazana ilość razy, żeby nie doszło do sytuacji, gdy w żyłach żołnierza płynie sam hormon walki, bez krwi. Trzeba więc ogólnie uważać i ostrożnie stawiać kroki. Gdy już za to dochodzi do walk na szeroką skalę, skutecznie szukać schronienia i prowadzić ogień zaporowy, ściągając snajperem wystawiających głowy wrogów.

Zawsze to dużo radości grać z kimś żywym. W ostateczności kontrolę nad drugą postacią przejmie konsola. Wtedy też wydamy kilka prostych rozkazów za pomocą pada, by wskazać sztucznej inteligencji gdzie ma iść i jak się zachować. Można zaznaczyć obszar, który ma ostrzeliwać lub też zarządzić wstrzymanie ognia. Łatwo i prosto – takie motto wisi nad biurkami deweloperów. Czy w recenzji padnie: „Średniak, jakich pełno na rynku"? Na razie rzeczywiście niczym nie wybija się ponad przeciętność. ■■

DUET WYKONAĆ MUSI POWIERZONE ZADANIE ROZBITE NA KILKANAŚCIE MISJI

TIME CRISIS 4

PS3 | Dbajmy o swoje pistolety

Prawdziwy kowboj zawsze ma czysty rewolwer – nigdy nie wie, kiedy będzie musiał go użyć. Z tą prawdą musi zgodzić się każdy. Namco też. A skoro jesteśmy przy Namco. Właśnie jakiś czas temu zapowiedziano, że dostaniemy czwartą część kultowej strzelaniny na pistolet – Time Crisis 4. Oczywiście na rynku pojawi się nowy lightgun, który może wykorzystamy w innych, podobnych grach. Tym razem sprzęcik wyposażony będzie w dwie gałki analogowe, które najbardziej przydadzą się w nowym trybie zabawy, wzorowanym już całkowicie na strzelaninach FPP. Ale nie tylko – w przeprawie przez tradycyjnie podane poziomy wykorzystamy je, by wychylać się zza winkla i schować się z powrotem przed gradem kul. Całe szczęście dość głośno krzyczano o tym, że giwera współpracować będzie z każdym możliwym wyświetlaczem. Od poczciwych kineskopowych kobył, przez cienkie LCD i plazmy, aż po rzutniki. Koniec z podłączaniem pistoletu do kabla AV, czy innymi chorymi akcjami. Teraz na górze „powierzchni wyświetlającej" rozstawimy dwa kilkucentymetrowe czujniki, które następnie skalibrujemy. Odpowiednio ustawione punkty dokładnie przeniosą naszego skilla w świat gry i odczytają ruchy z dokładnością co do milimetra. Sprawdzimy.

Najlepsza w tego typu produkcjach i tak jest fabuła. Oto tajemnicza broń trafić ma w ręce niebezpiecznych terrorystów, a jedynymi ludźmi mogącymi powstrzymać zagładę jest grupka profesjonalistów, w skład której wchodzą: Giorgio Bruno, odziany w pomarańczową kurtkę i rozpiętą białą koszulę, z przyciętą jak należy bródką; Evan Bernard, blond piękniś, zawadiaka; nie mogło zabraknąć mięśniaka z dredami, Williama Rusha i panienki – Elizabeth Conwey. Projekty postaci trącą Namco w najlepszej formie. Aż oczy od patrzenia bolą. A może to przez grafikę, która nie wnosi jakiejś nowej jakości, a jedynie podciąga do wysokiej rozdzielczości dokonania grafików sprzed ładnych dwóch latek? Konkurencji brak, więc spore niebezpieczeństwo niechlujstwa wisi w powietrzu. Zobaczymy już wkrótce. ■■

POLSKA WERSJA PL DUBBING

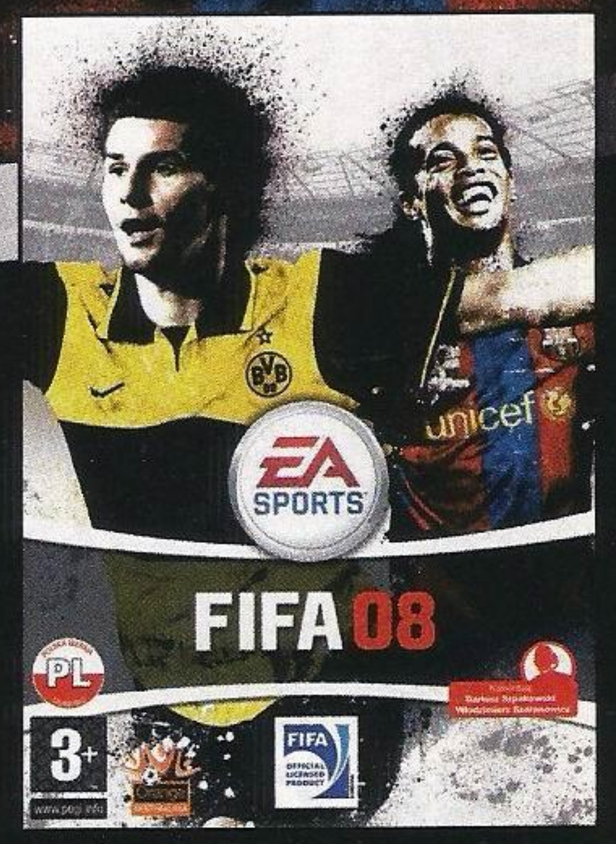
gra w polskiej wersji językowej na PC DVD, PlayStation 2 i po raz pierwszy na Xbox 360

piłkarskie emocje dzięki komentarzom Dariusza Szpakowskiego i Włodzimierza Szaranowicza

Orange EKSTRAKLASA

kluby Orange Ekstraklasy

Komentują:
Dariusz Szpakowski
Włodzimierz Szaranowicz



CZY POTRAFISZ UTRZYMAĆ PIŁKĘ, GDY OBROŃCY ZACIEKLE ATAKUJĄ CIĘ ZE WSZYSTKICH STRON? CZY POTRAFISZ DRYBLOWAĆ, PODAWAĆ, WYJŚĆ NA POZYCJĘ DO STRZAŁU? CZY POTRAFISZ PODKRĘCIĆ PIŁKĘ I POSŁAĆ JĄ PROSTO W OKIENKO? CZY POTRAFISZ ZDOMINOWAĆ SWOICH PRZECIWNIKÓW I OKRYĆ SIĘ CHWAŁĄ?

EBI SMOLAREK TO POTRAFI!

BĄDŹ JAK EBI. BĄDŹ JAK INNE ŚWIATOWE GWIAZDY PIŁKI NOŻNEJ. POKAŻ CO POTRAFISZ!

ZAGRASZ W FIFA 08?

FIFA08.EA.COM
ZAGRASZWFIFA08.PL

3+ www.pegi.info

FIFA OFFICIAL LICENSED PRODUCT

EA SPORTS

XBOX 360 LIVE

PlayStation 2

PLAYSTATION 3

PSP

Wii

NINTENDO DS

PC DVD

© 2007 Electronic Arts Inc. EA, EA SPORTS i logo EA są znakami firmowymi bądź zarejestrowanymi znakami firmowymi Electronic Arts Inc. w Stanach Zjednoczonych i/lub innych państwach. Wszelkie prawa zastrzeżone. Oficjalny licencjonowany produkt FIFA. FIFA Brand OLP logo © jest chronionym prawem autorskim znakiem firmowym FIFA. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wyprodukowane na licencji Electronic Arts Inc. Premier League logo © The Football Association Premier League Limited 1996. Logo Premier League jest znakiem firmowym Football Association Premier League Limited i Premier League Club. Loga są chronionymi prawem autorskim i zarejestrowanymi znakami firmowymi odpowiednich Klubów. Mogą być używane wyłącznie za zgodą ich odpowiednich właścicieli. Wyprodukowano na licencji Football Association Premier League Limited. Licencja przyznana Electronic Arts przez Football Association Premier League Limited nie zakłada ani nie ma na celu łączenia wizerunku lub poparcia przez któregokolwiek z graczy tego produktu. "PlayStation", "PLAYSTATION", logo "PS" Family i "PSP" są zastrzeżonymi znakami firmowymi Sony Computer Entertainment Inc. Loga Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE i Xbox są znakami firmowymi grupy Microsoft. NINTENDO DS, Wii i logo THE Wii są znakami firmowymi NINTENDO. Wszelkie inne znaki firmowe są własnością ich odpowiednich właścicieli.

już grane!

GRAN TURISMO 5 PROLOGUE

Zbyt wysokie oczekiwania? Niejasne wymagania?

INFO
DEVELOPER: POLYPHONY DIGITAL
WYDAWCA: SONY
TERMIN: 2008
KONSOLA: PLAYSTATION 3

Można narzekać na brak radykalnych ulepszeń w serii, ale jednego nie można GT odmówić – wygląda fotorealistycznie i megaefektownie.

Pobity, podeptany, opluty i wzgardzony – dola zdetronizowanego króla jest podła i smutna. Gdy zajechała Forza Motorsport, Gran Turismo nie miało jak się bronić, nie spodziewało się ataku. Teraz jest już pozamiatane, tron i miano najlepszej symulacji samochodowej należą do przedstawiciela konkurencyjnego obozu. Czas zakasać rękawy, spojrzeć prawdzie w ksenony i sprawdzić, czy jest się w stanie jeszcze raz porwać serca miłośników samochodów. Wielkie nadzieje, gigantyczne oczekiwania i wymagania – takiej presji nie ma chyba na żadnej innej pozycji. Albo i bez „chyba".

DEMO DEMA

GT5 Prologue Demo nadjechało znienacka. Jakiś tydzień przed 20 października sieć obiegły ciche przebąkiwania, że na PSN trafi wersja demonstracyjna przedsmaku pełnej wersji, będzie ona za darmo dostępna do 11 listopada i tylko dla tych, którzy mają konto w japońskim sklepie. Ponoć – jak to zawsze bywa – wersja ta zaznajomić ma nowych w temacie, dać pożywkę fanom.

Zdobyłem. Ograłem. Piszę. Jest mi smutno i czuję się zawiedzony. Po pierwsze, cały Prologue miał być za darmo, a w jego skład wchodzić czterdzieści fur i osiem tras. Wyszło szydło z worka – za darmo jest demko, a w nim jedna trasa i siedem aut, ale tylko cztery z nich można przetestować, jedno jest zakryte płachtą, a dwa po prostu zablokowane. Na pierwszy plan wysuwa się obłędny Nissan GT-R. Jego przód i tył są zasłonięte materiałem. Nie do końca rozumiem dlaczego, ale obiło mi się o uszy, że to ze względu na premierę tej maszyny zaplanowaną na nadchodzącą wystawę samochodową w Tokio. W garażu znalazł się też Lexus IS-F i Mazda Atenza Sport – nimi nie udało mi się bujnąć. Nie wiem jakim cudem ktoś wrzucił Daihatsu OFC-1 będące jednym z najbardziej zniewieściałych samochodów, jaki w życiu widziałem. Stawkę szczęśliwej siódemki zamykają dwa naprawdę dobre wozy – BMW 135i Coupe i Lancer Evolution X. Szczególnie ten ostatni przypadł mi do gustu. Tylko Nissan nie daje się lakierować, reszcie można dobrać wymarzony kolor.

Siedemset modeli najróżniejszych, nawet tych mniej fajnych fur, musi robić wrażenie. I robi.

HORROR, DINOZAUR

Muszę to z siebie wyrzucić, bo oszaleję. Zarzucałem PESowi, że korzeniami tkwi w poprzedniej generacji. Jest to oczywiście prawda. Jednak to i tak nic w porównaniu do tego, jak opieszali w usprawnianiu i aktualizacji swojego dziecka są panowie z Polyphony. Zanim odpaliłem GT5 Prologue, sprawdziłem sobie GTHD, odświeżyłem. Po zobaczeniu menu Prologu, coś mną wstrząsnęło. Przypomina ono jak żywo to sprzed roku z GTHD. Samochodom nie można się dowolnie przyglądać, nie można ich nawet obracać! Co to ma być? Powrót do czasów PS one? Po wyborze furety trafia ona do garażu będącego trójwymiarową, animowaną... tapetą. Krzątają się mechanicy, przechadza kierowca, leżą narzędzia. Ktoś sprawdza opony, notuje. Klimacik jest, to fakt, a wygląda to oszałamiająco. Przyczepię się do odbić w lakierze. Dlaczego nie widać w nich ludków?

Trasa i szesnaście pojazdów wgrywa się bardzo szybko, co zaliczam na plus, ale przestrzegam przed zachwytami – przecież całość uruchamia się z dysku twardego. Start jest lotny. Jadę w Nissanie. Gdy odliczanie kończy się, samochód zaczyna zwalniać na prostej. Co jest?! O nie mogę – gaz jest pod X, hamulec na kwadracie, kółko to ręczny, trójkąt wsteczny. Tak samo jak dziesięć lat temu kamerę zmienia się Selectem! Litości... Dobrze, że domyślnie można skręcać gałką. Musiałem więc wyjść z gry, wejść do opcji (oczywiście wszystko jest po japońsku i w krzakach) i zmienić sobie gaz na spusty. Udało się. To teraz dawać tę kamerę ze środka. Aha. Nissan jej nie ma – embargo najwyraźniej. Trudno, jadę.

Jak na razie jedyną miażdżącą pytkę nowością są świetnie odwzorowane kokpity samochodów, ale mamy nadzieję, że szef Polyphony, Kazunori Yamauchi, zostawił sobie jeszcze jakiegoś asa w rękawie. A najlepiej całą karetę. I jokera albo dwa na dokładkę.

BITTE EIN BIT

Wszyscy czekaliśmy na grafikę, która wyrwie włosy jak dobry wosk i porazi gałki oczne niczym patrzenie na spawanie. Płynnie jest, wygląd trasy – Suzuki – nie powala może na kolana, ale trudno spodziewać się tego po torze wyścigowym. Jednego Gran Turismo nie można odmówić. Od trzeciej części odpowiadając na pytanie o najbardziej realistycznie wyglądającą grę, zawsze podaję GT. Może i PGR4 wygląda ładniej, bardziej efektownie. Ale najbliższa rzeczywistym barwom i kształtom jest produkcja Polyphony. Do tej pory zachwycała oddaniem nadwozia każdej z maszyn. To teraz wyobraźcie sobie, że z takim samym pietyzmem postarano się odwzorować wnętrze każdej z ponad siedmiuset bryk. Siedmiuset.

Z zewnątrz auta prezentują się wprost niebywale, widać najdrobniejsze szczegóły, refleksy na chromowanych częściach dają mocno po oczach, a świetnie animowany kierowca zakłada fachowe kontry na zakrętach. Brzmi jak bajka? Na niektórych krawędziach widać minimalny aliasing, kierowca nie odrywa rąk od kierownicy nawet zaciągając ręczny, słupki rzucają momentami rozpiklselowane cienie na maskę rozdzielczą, zegary są w niskiej rozdzielczości, a obraz w lusterkach jest uproszczony; znikają czasami całe połacie asfaltu. Trybuny zaludnione są dość licznie, ale mówimy o dwuwymiarowych bitmapach.

W głównym menu po chwili włącza się replay z owalnego Speedway i Fuji Speedway, a także prezentacje wybranych modeli w kilku ciekawych miejscach – na ulicach niemieckiego miasteczka, na łące. Niestety tu również bez zachwytów; asfalt wygląda mało ciekawie, jest jednolity, płaski, a ślady opon wciąż na nim nie zostają. Zabrakło też trybu robienia zdjęć, albo rozglądania się prawą gałką wokoło i podziwiania samochodu. Nie można nawet spauzować powtórki.

Strona audio to paradoks. Sample hamowania to ten sam pisk, który słyszeliśmy w poprzednich częściach. Tego się nie da słuchać. Z drugiej strony silniki pracują – jak zawsze – bardzo sugestywnie. Operując ręczną skrzynią biegów można bez pudła ocenić kiedy silnik wszedł na wysokie obroty.

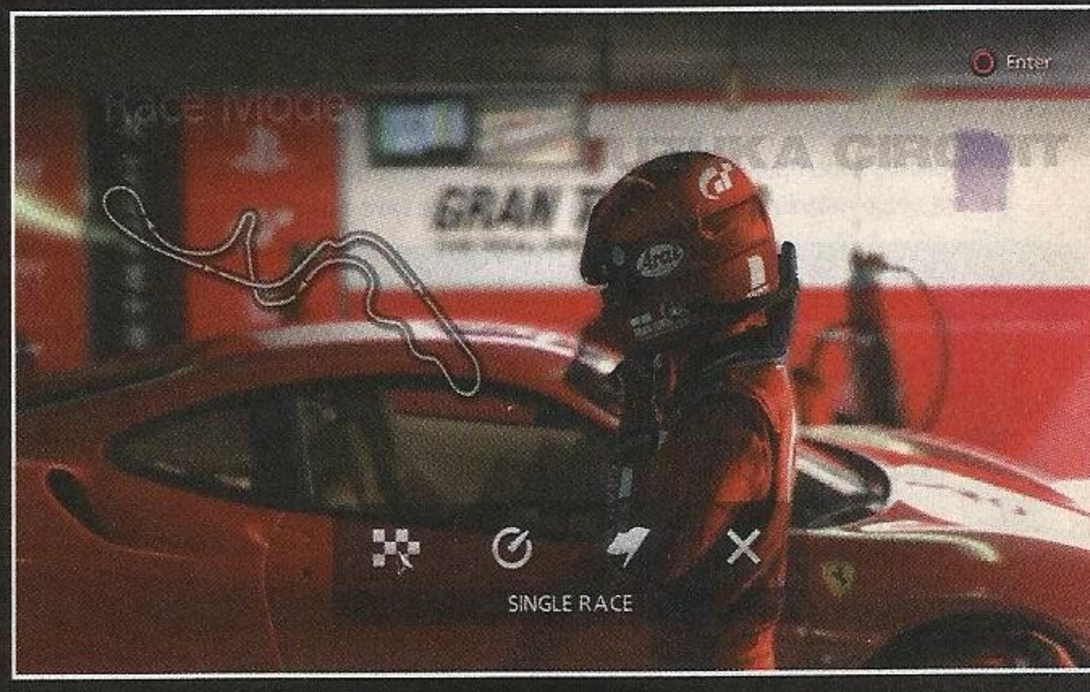
HORROR, DINOZAUR

Na razie nie wiadomo, jak rozwiązana będzie kariera – czy będziemy mogli przejechać ją w sieci i zarabiać w ten sposób pieniądze? Podobna sytuacja jest z komunikacją głosową – headsety pójdą w ruch, ale być może usłyszmy się w nich tylko w lobby przed każdym wyścigiem. A szkoda by było. Pod koniec listopada pojawić ma się pełna wersja Prologu. Jak to w ogóle brzmi... Mniejsza o to.

Po pełnym Prologu, który, miejmy nadzieję, będzie lepszy niż jego demo, pozostanie już tylko czekanie na kompletne Gran Turismo 5. Do kiedy? Trudno zgadywać, ale jak dla mnie – oby jak najdłużej, sporo jest jeszcze do poprawienia, dopieszczenia. Chociażby tak wyczekiwane zniszczenia... Dacie wiarę?

GT5 na PlayStation 3 może przyjechać do nas i nie oferować żadnego modelu destrukcji nadwozia. Żadnych rys, pęknięć, wgnieceń. Czy jesteśmy w stanie to wybaczyć i przymknąć oko? Wszak model jazdy stoi na bardzo dobrym poziomie, jeździ się przyjemnie, samochodem odpowiednio kołysze. Za to kolizje – śmiech na sali – auta odbijają się od siebie jak kartonowe pudła, w akompaniamencie głuchych trzasków. Jeśli wraz z, nie bójmy się użyć tego słowa, zajebistą oprawą, nie dostaniemy żadnych usprawnień w rozgrywce, a największym bajerem będzie wstawienie któregoś z modeli Ferrari do garażu, to, to... To i tak miliony fanów będą grać – fakt. Ale na maksymalne noty nie liczcie, Polyphony! Blachy mają się giąć, fury dawać się oglądać, guma zostawać na asfalcie, a A.I. zjeżdżać, gdy jakiś narwaniec wali pod prąd. // **qsh**

WYOBRAŹCIE SOBIE, ŻE Z NIEBYWAŁYM PIETYZMEM POSTARANO SIĘ ODWZOROWAĆ WNĘTRZE KAŻDEJ Z PONAD SIEDMIUSET BRYK



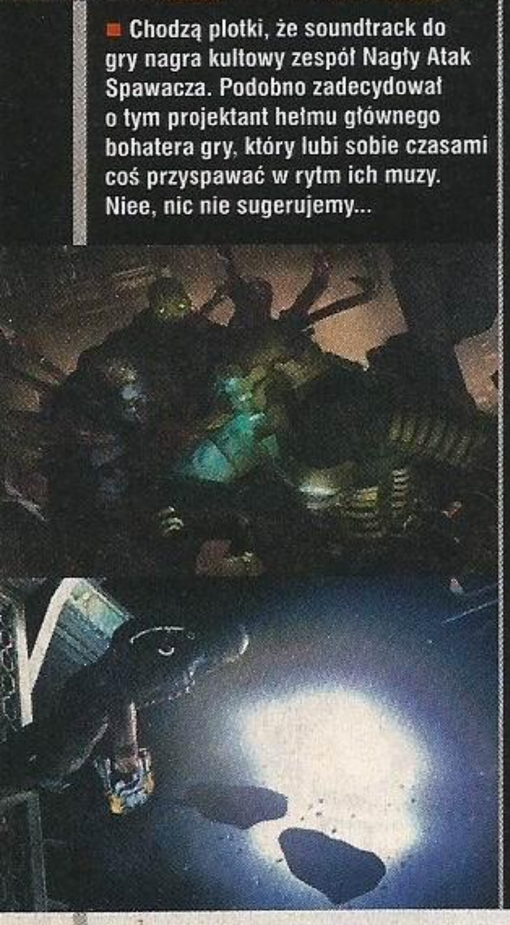
■ Sieć PSN zostanie wykorzystana w GT5 na kilka sposobów. Po pierwsze, GTTV dzięki której podzielimy się ze światem swoimi replayami i fotkami strzelanymi w osobnym, dedykowanym trybie. Poza tym bardzo interesująco wypada pozycja News. Tutaj ponoć pojawią się wiadomości ze świata sportów motorowych, wyniki wyścigów, czasy najlepszych kierowców. Poza tym w głównym menu cały czas podawane są warunki atmosferyczne i pora doby grającego. Czy tylko mi się marzy, żeby miało to bezpośrednie przełożenie na warunki na trasie? Nocna przeprawa w strugach rzęsistego deszczu... Chyba jednak będę musiał włączyć PGR4. Nie oszukujmy się – jeśli w tej serii nie będzie zmian, wielu fanów rozejrzy się wkrótce za czymś nowocześniejszym.

DEAD SPACE

W kosmosie szczątki w ostrym sosie

INFO
DEVELOPER: EA
WYDAWCA: EA
TERMIN: Q3 2008
KONSOLA: XBOX 360, PS3

■ Chodzą plotki, że soundtrack do gry nagra kultowy zespół Nagły Atak Spawacza. Podobno zadecydował o tym projektant hełmu głównego bohatera gry, który lubi sobie czasami coś przyspawać w rytm ich muzy. Niee, nic nie sugerujemy...



Długa droga za EA, które to przez wiele lat zasługiwało na miano najbardziej nijakiej, acz dochodowej firmy, robiącej i wydającej gry na wszystko, co ma wyświetlacz lub podłącza się do telewizora. Po wydaniu kilku ambitnych produkcji i jednoczesnym lansowaniu znanych serii, nie zapowiada się na to, że koniunktura ulegnie zmianie. Na dziesięć kontynuacji przypada jedno nowe IP. A że te nowe marki często rodzą kolejne serie? Cóż... Biznes.

Dead Space jest przedstawicielem lubianego, ale ostatnio mocno zaniedbywanego gatunku horrorów przetrwania. W czasach, gdy ziemianie migrują już nie tylko do Anglii, ale dalej, w przestworza kosmosu, normą są gigantyczne, dryfujące w przestrzeni statki gabarytami przypominające miasta. Na jeden z takich wehikułów wysłana zostaje wyspecjalizowana jednostka składająca się z kilku fachmanów, której zadaniem jest, jak to zwykle bywa, sprawdzenie co też stało się na USG Ishimura, bo tak zwie się kosmiczny statek-miasto. Wśród nich jest główny bohater – Isaac Clarke – inżynier zakuty w zbroję przywodzącą na myśl skafander Big Daddy'ego, tylko sporo mniejszą. Kask ma za to dość nijaki. Trzy kreski w poprzek? Ni to pies, ni wydra. Możliwe, że jeśli design się nie przyjmie, przejdzie minimalne zmiany, podobnie jak miało to miejsce w Dark Sector.

Mocne przerzedzenie populacji kosmicznego statku-miasta sprzyja nadaniu historii dramatyzmu. Okazuje się bowiem, że Ishimura jest zasiedlony przez bliżej nieznaną formę pasożyta czy jeszcze innej zarazy, która atakuje ludzi dodając sporo od siebie. Ofiarom wyrastają dziesiątki macek, przesuwają się części ciała, gnije skóra, zanika twarz, wnętrzności przechodzą potężną mutację, a jaźń zanika. Tak wymodelowane kanalie ochotę mają tylko na jedno – partyjkę PESa. Nie no, oczywiście, że na rozrywanie gardzieli, patroszenie brzuszków i przegryzanie tętnic.

Klimat – mimo naciąganej na pozór opowiastki – jest ciężki i przerażający. Składa się na niego kilka czynników. Przede wszystkim ciemne zakątki odpychają swoim wystrojem i stanem. Przerdzewiałe ściany, walające się szczątki,

CIEMNE ZAKĄTKI ODPYCHAJĄ SWOIM WYSTROJEM I STANEM. PRZERDZEWIAŁE ŚCIANY, WALAJĄCE SIĘ SZCZĄTKI, KAŁUŻE KRWI AŻ DO PASA. ZA TO Z GŁOŚNIKÓW CAŁY CZAS DOBIEGA... CISZA

kałuże krwi aż do pasa. Za to z głośników cały czas dobiega... cisza. No, może nie cały czas, ale przez większą część zabawy. Gdy już słychać jakieś odgłosy, dalekie są one od wesołych śpiewów, czy przyjemnych melodyjek. Histeryczne wrzaski, rytmiczny stukot, powarkiwania. Strona audio zawsze w takich wypadkach jest niezwykle ważna i – odpowiednio przygotowana – wrzuca drażniące grzbiet ciarki. Zdaje się, że w żaden sposób nie pomoże ani klucz francuski, ani inne, raczej standardowe zabawki. Bardzo dużą rolę ma odegrać kaleczenie bestii. Nie chodzi jednak o nacieszenie uszu ich skowytem, ale o aspekt praktyczny. Szybki stwór pozbawiony nóg stanowi znacznie mniejsze zagrożenie, prawda? Podobno taka właśnie możliwość ułatwi przeprawę przez całą tę opowieść. Na jej potrzeby stworzono nawet liczący cienie i fizykę silnik graficzny.

Atmosfera zaszczucia w miejscach, gdzie nie roznosi się dźwięk? Mieszanka Obcego i Cichego Wzgórza? Czekamy do jesieni przyszłego roku. ■■

PROJECT ORIGIN

X360 i PS3 | Tu ukrywa się Strach dwójeczka

F.E.A.R. został najcieplej przyjęty na PC, ponieważ – jak wiadomo, gier na wszystkie maszyny gospodarstwa domowego brakuje. Niedawno zapowiedziano kontynuację, która uderzy na wszystkie wystarczająco mocne maszyny, tyle że pod innym tytułem ponieważ nastąpiła zmiana wydawcy (z Vivendi na Warner Bros.). Już teraz warto zastanawiać się, jak wypadnie wersja na PS3, ponieważ S.T.R.A.C.H. nieco straszył grafiką na tej właśnie platformie. Czego się można spodziewać? Więcej wszystkiego w znanych klimatach. Znów uderzy Alma – słodka dziewczynka Szatana. Jej obecność na ekranie przyspieszy oddech do tego stopnia, że dwuosobowy materac napompujecie w kilkanaście sekund. Czarne włosy i wątła sylwetka nie przestały kojarzyć się z najmroczniejszymi koszmarami. Ale teraz nie tylko ona stanowi zagrożenie. Na pierwszym trailerze pokazano zwinne, wykręcone postacie zasuwające po sufitach, ścianach, a nawet – o zgrozo – po podłodze. Mostkiem. Horrorowe strzelaniny z widokiem z oczu bohatera muszą mieć właśnie takie charakterystyczne momenty i bestiariusz. Jako członek wyspecjalizowanej jednostki gracz po raz enty w historii gier postara się zapobiec zagładzie zagrażającej jakiemuś amerykańskiemu miastu. Paranormalne zjawiska wciąż są na czasie i nie bije ich żadna druga czy trzecia wojna.

Rozgrywka to mieszanka bania się i ostrej wymiany argumentów z opancerzonymi dziadami prowadzącymi gorący ogień. Gdy parzy, można zwolnić czas, umknąć kulom i bardzo precyzyjnie niwelować zagrożenie. Wciąż świetnie prezentuje się zniszczalne otoczenie, gdy filary sypią się w gruzy, a wywalone stoły i inne meble da się pokonać jednym susem. Będzie też nowa broń – ognisty promień ładnie podpalał ofiary i boazerię. Urzeka efekt szmacianej lalki. Strzał z shotguna oddany w głowę ładnie zawija ofiarę wokół punktu trafienia i ciska nią gdzieś daleko, do kuchni na przykład. Graficznie na razie nie ma mowy o nowej jakości. Silnik wciąż jest ten sam, tylko podciągnięty nieco. Generuje ostre teksturki, ale raczej sterylne środowisko. Fani horrorów zaznaczą datę w kalendarzach... Jak tylko jakaś konkretna się pojawi. ■■

NEWSFLASH

CO NOWEGO W ŚWIECIE KONSOL

PALETKI OD SEGI

Dobra wiadomość dla fanów wszelkich produkcji firmowanych niebieskim logiem zasłużonej Segi. Gwiazdy najgłośniejszych tytułów spotkają się na kortach tenisowych, by sprawdzić, kto najlepiej gra na wieśle. Postaci ma być około 15, ale na dobrą sprawę bonusowych gości można by i drugie tyle wrzucić. Sonic wraz z ekipą, zwariowany taksiarz, małpy czy Amigo z marakasami – bohaterowie znajdą na kortach dopałki, dzięki którym postarają się przechylić szalę zwycięstwa na swoją stronę. Po zalewie średnich i słabych produkcji pojawiło się światełko w tunelu zwiastujące kilka dobrych pozycji. Sega Superstars Tenis trafi na PS3, PS2, Wii, DSa i X360. Pierwsze i ostatnia konsola dostaną nawet tryb online. Rewolucja.

SST

CO ZNACZY GOW?

Jesienią zeszłego roku wielu myślało, że ten skrót należy rozszyfrowywać jako Gears of War. Wiosną okazało się, że w chwale powrócił Kratos i pokazał, że GoW to God of War, może być i dwa. Ostatnio pojawiły się plotki, że w Święta przyszłego roku fani obu serii będą mogli stoczyć pojedynek na uwielbienie. Można być pewnym, że Bóg Wojny w trzecim wcieleniu odwiedzi PlayStation 3, a Tryby zagoszczą na X360. Na razie nie wiadomo o tych grach nic więcej. Zakładamy jednak w ciemno, że dla milionów stanowią potencjalne hity nadchodzącego roku. Dla NEO+ też

REKORDOWE OCENY

Niedużo czasu upłynęło od premiery Halo 3, kiedy okazało się, że wielu w pośpiechu i pod presją przyznało tejże produkcji maksymalne noty. Trend ten utrzymywał się dość długo, ale i tak wszystkim miny zrzedły, gdy okazało się, że Orange Box zbiera jeszcze wyższe oceny. Dorzucając do tych dwóch jeszcze Bioshocka można dojść do wniosku, że strzelaniny FPP są najlepsze na świecie & beyond. H3 wylądował jak na razie na poziomie 9,4. Wyżej, bo aż 9,7 dla Pomarańczowego Pudełka. Pomiędzy tymi dwiema plasuje się Bioshock ze średnią na poziomie 9,6. Złota jesień strzelanin.

SOLIDNIE BEZ DEMA

Kojima Productions ustami Michaela Shellinga zaprzeczyło, jakoby wkrótce na PSN miała pojawić się demonstracyjna wersja Metal Gear Solid 4. Według jego słów, jedyną okazją zasmakowania ostatnich przygód Snake'a było pojawienie się na wystawie E for All – jednej z pozostałości po E3. Tylko na niej chętni mogli sprawdzić angielską wersję z poprawioną inteligencją wrogów. Mimo że popularność MGS4 jest jedną z kart przetargowych Sony, nie zapowiada się na wizytę demka na serwerach sklepu. Wielka szkoda.

„Kto dba o pierwszą w historii, intuicyjną prawą gałkę analogową oraz realistyczne odczucia płynące z poruszania nią? Twój kciuk. Ponieważ twój kciuk je psuje."

Danny Way • Nosebone • San Vanelona

PLAYSTATION 3
w sprzedaży od 12 października

XBOX 360 LIVE
już w sprzedaży

12+
www.pegi.info

© 2007 Electronic Arts Inc. EA, logo EA i logo "SKATE & the Arrow design" są znakami firmowymi i/lub zarejestrowanymi znakami firmowymi Electronic Arts Inc. w Stanach Zjednoczonych i/lub innych państwach. Wszystkie prawa zastrzeżone. "PlayStation", "PLAYSTATION" i loga rodziny "PS" są zarejestrowanymi znakami firmowymi Sony Computer Entertainment Inc. Loga Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE i Xbox są znakami firmowy Microsoft Corporation w Stanach Zjednoczonych i/lub innych państwach. Wszystkie sponsorowane produkty, nazwy przedsiębiorstw, marek, loga i znaki firmowe są własnością ich odpowiednich właścicieli.

Usłyszenie słodkiego głosu Aeris przez telefon, a później zobaczenie rozbrajającego uśmiechu robi niezapomniane wrażenie.

W tej serii przeciwnicy zawsze byli dość wymyślni. Mimo to fajnie byłoby spotkać zaczarowany garnek proszący o Elixir...

już grane!

CRISIS CORE: FINAL FANTASY VII

„...stąpaj lekko, gdyż stąpasz po moich marzeniach...”

Wykorzystywanie symboli dla jednoznacznej chęci zysku jest naganne. Odwołania do mistycznych dzieł, podważanie ich wartości twórczej równie podłe. Oba działania niosą znamiona deptania kultu. Wcale się nie dziwię milionom zniesmaczonych fanów, którzy na samą myśl o „kompilacji” siódmej części Final Fantasy dostają torsji i rzuca nimi jak tyfus kotem. Po średniej strzelaninie z Vincentem w roli głównej i dyskusyjnie udanym filmie FFVII: Advent Children nadszedł czas świętowania. Po kilku godzinach zabawy z japońską wersją Crisis Core oddycham nierównomiernie i nie mogę się doczekać w pełni zrozumiałej edycji.

Przepięknie prezentuje się intro. Jest dynamiczne, efektowne, odpowiednio zmontowane. Nastraja do walki, do wielkiej przygody. Panorama Midgar rozbudza wyobraźnię, pociąg pędzący torami przypomina o rodowodzie tej produkcji. Z helikoptera podążającego nad wagonami wyskakuje główny bohater – Zack. Nierealnie kończy lot zgrabnym „telemarkiem”, w biegu pozbywa się kilkunastu (może kilkudziesięciu) żołnierzy i odcina część taboru. A potem wyskakuje z wjeżdżającej na stację lokomotywy i w podpatrzonej u Clouda z „siódemki” pozie ląduje efektownie na peronie.

W tym miejscu pojawiają się też pierwsi przeciwnicy i nadchodzi czas zapoznania się z systemem walki. Gra jest erpegiem pełną gębą (żeby nie powiedzieć – ryjem, hehe), pojedynki toczą się w czasie rzeczywistym. Analogowy grzybek odpowiada za ruchy bohatera po ograniczonym polu walki. Na ekranie cały czas znajduje się kilka wskaźników. Pierwszy to menu czynności. W nim wybiera się atak, użycie którejś z wyekwipowanych materii (tak!) lub przedmiotu. Następnie po lewej widać paski energii wraz z wartościami liczbowymi danego elementu (HP, MP, SP). W lewym górnym rogu nieustannie trwa losowanie na zasadzie jednorękiego bandyty. Przewijają się tam zdjęcia postaci wraz z numerkami. Nie do końca zrozumiałem, dlaczego czasami wyskakiwał Sephirot z trójką, a czasami z siódemką. Gdy pierwszy i trzeci obrazek są takie same, walka się zatrzymuje, a mechanizm trafia na cały ekran. Przy odrobinie szczęścia środkowa rolka również wskaże taki sam motyw, co jest nagradzane bonusowym zagraniem. W zależności od wylosowanej postaci może to być atak fizyczny, jakieś efektowne combo, uzdrowienie, a z czasem pewnie też coś z magii. Zauważyłem, że ruletka dość często lądowała na całym ekranie, ale nie psuło mi to radości z walki.

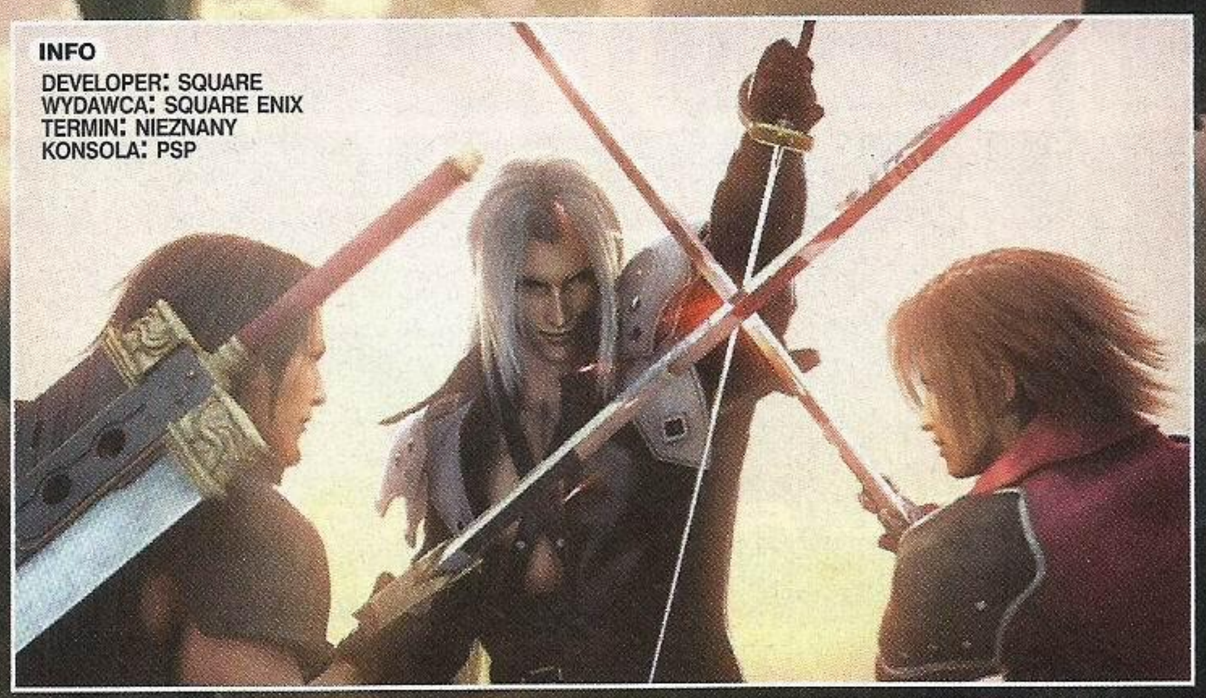
Jak wspomniałem, przez cały czas postać pozostaje pod kontrolą gracza, co pozwala choćby na unikanie ataków przeciwników (choć specjalne ataki są nieblokowane). Jeśli uda się zajść adwersarza od tyłu, zadany cios będzie krytyczny, czyli spowoduje o wiele większe obrażenie. Po zebraniu tęgich batów trzeba się uleczyć wybierając z menu (przy pomocy L i R) materię leczącą lub odpowiedni przedmiot i zatwierdzając kółkiem.

Walki są bardzo intensywne, przeplatane losowaniami, czarami, unikami i blokami. Rozegrałem kilkadziesiąt pojedynków i chcę jeszcze, ponieważ wraz z postępem wzrasta poziom trudności coraz ciekawszych przeciwników. Na początku są to szeregowi żołnierze, spotkałem też bestie przypominające wilki, wielkie bydlaki wyposażone w maczugi, a na końcu mojej przygody stoczyłem pojedynek z Ifritem. Ognisty dziad wrażliwy był oczywiście na lód, a totalnie rozbił mnie motyw renderowanej wstawki w trakcie pojedynku. Rewelka.

Zack należy do jednostki Soldier, tej samej, w której służy Cloud. Jest wygadanym, sympatycznym gościem, emocjonalnie reaguje na wydarzenia, barwnie gestykuluje nawet, gdy rozmawia przez telefon. Wiadomo, że wstawki są najlepsze na świecie, ale grafika w czasie eksploracji również zachwyca. Postacie są duże i szczegółowo wykonane, świetnie animowane. Scenki na silniku gry, gdy bohaterowie rozmawiają, to pierwsza klasa – synchronizacji słów i ruchu ust nie powstydziłyby się największe produkcje. Muzyka wrzuca za to nieustanny uśmiech na twarz. Znane i kochane kawałki w nowych aranżacjach cieszą. Ciekawe, jak poradzą sobie europejscy lektorzy. Crisis Core pozamiata fanami. Mną zamiotło. // **qsh**

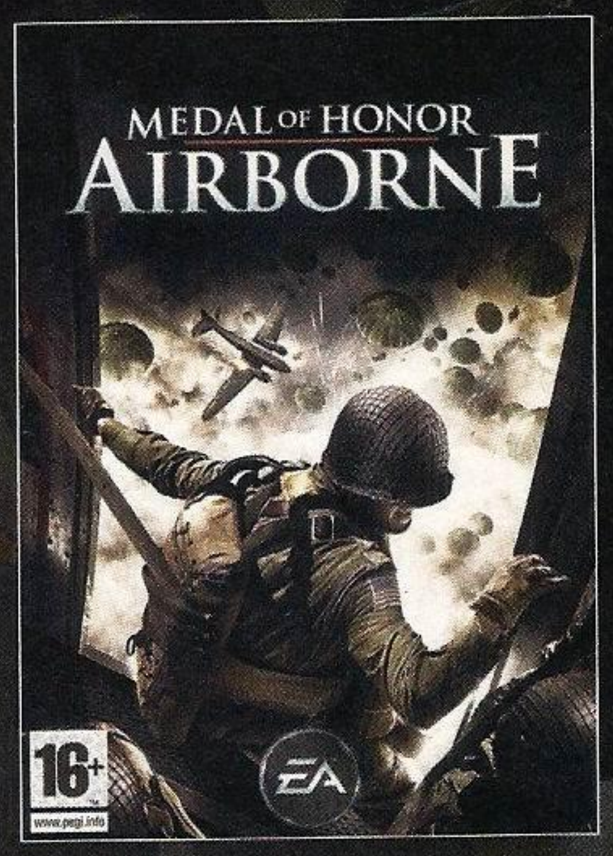
FABUŁA PO JAPOŃSKU

Nie ma bata, żeby zrozumieć cokolwiek z mówionych kwestii, bo wszystko jest w krzaczkach. Po menu można poruszać się instynktownie (w akompaniamencie znanych odgłosów), ale zabawa nie ma sensu. Początek jest w miarę jasny, emocje również łatwo odczytać, ale już zawiłości systemu pozostają zagadką. Rozsądnie jest poczekać na amerykańską premierę i wtedy rozważyć import. Ponowne spotkanie z Yuffie, Aeris, summonami, kaktusem, chocobosami rozpala me serce. Oby były Weapony, mini-gry, masa subquestów i długa, nienaciągana opowieść.



INFO
DEVELOPER: SQUARE
WYDAWCA: SQUARE ENIX
TERMIN: NIEZNANY
KONSOLA: PSP

MEDAL OF HONOR
AIRBORNE™



BOHATEROWIE SPADAJĄ Z NIEBA.

Nasza wojna zaczyna się tutaj.
Piekło pod nami nas rozdzieli.
W tym chaosie każdy z nas dokonuje wyboru.
Dzwonnica kościelnej wieży?
Dach wartowni?
A może środek obozu wroga?
Decydujemy o własnym losie.
Liczy się pierwszy krok.

www.polska.ea.com/moh

Premiera:
Xbox 360 – 14 września 2007
PlayStation 3 – 16 listopada 2007

16+ www.pegi.info | PC DVD ROM | EA mobile | XBOX 360 LIVE | PLAYSTATION 3 | EA

© 2007 Electronic Arts Inc. EA, logo EA i Medal of Honor Airborne są znakami towarowymi bądź zarejestrowanymi znakami towarowymi Electronic Arts Inc. w Stanach Zjednoczonych i/lub innych państwach. Medal of Honor jest znakiem towarowym i/lub zarejestrowanym znakiem towarowym Electronic Arts Inc. w Stanach Zjednoczonych i/lub innych krajach dla gier komputerowych i gier video. Wszelkie prawa zastrzeżone. Loga „PlayStation", „PLAYSTATION" i rodziny produktów „PS" są zarejestrowanymi znakami towarowymi firmy Sony Computer Entertainment Inc. Loga Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE i Xbox są znakami towarowymi grupy firm Microsoft. Pozostałe znaki towarowe są własnością ich odpowiednich właścicieli.

INFO
DEVELOPER: NAMCO
WYDAWCA: NAMCO BANDAI
TERMIN: 2008
KONSOLA: PLAYSTATION 3

TEKKEN 6

Jin Kazama, Heihachi, Hwoarang i... Bob. Po prostu Bob

Idzie nowe. Kolorowe rozbłyski światła po ciosach zastąpiły efektowne przezroczyste fale uderzeniowe. Niekulawo to wygląda.

Może na poletku (żeby nie powiedzieć wzgórku) bijatyk nie trwa tak zaogniona przepychanka, jak w gatunku wyścigów. Może Tekken i Virtua Fighter zrzeszają wokół siebie mniejsze oddziały fanów, niż Forza i Gran Turismo. Może w końcu mordobicia zwyczajnie przygasły, ustępując miejsca strzelaninom. Morze przemyśleń nachodzi nas po zgromadzeniu i dokładnej analizie materiałów z nadchodzącego Tekkena. Stało się to już tradycją, że programiści z Namco mają bardzo dużo do powiedzenia w kwestii zaprzęgania sprzętu do niesamowitej pracy przy generacji opraw nad oprawami. Pamiętamy pierwsze trzy części – na PS one. Każda kolejna miażdżyła swoim wykonaniem. Drugie PlayStation dostało Tekken Tag Tournament, czwartą i piątą część. Na automatach, PSP i jakieś pół roku temu na PS3 pojawił się Tekken 5: Dark Resurrection. Był kolejno: ulepszeniem piątej części, nową jakością na przenośnym sprzęcie i ściąganą z netu, konwertowaną na szybko wersją pomykającą w Full HD.

IDZIE NOWE

Szóstą część zapowiedziano wraz z prezentacją PlayStation 3 w 2005 roku. Rok później na wystawie E3 przywitał nas krótki, zagadkowy trailer z motocyklistą Hwoarangiem i walącą się wieżą kościoła. Wiosną tego roku dostaliśmy w końcu oficjalny, trzyminutowy materiał, fragmenty walk, lapidarne wyliczenie nowości w systemie. I znowu cisza przełamywana kolejnymi przeciekami, porcjami screenów i opiniami szczęśliwców mających do czynienia z wersją automatową. Brakuje nam kilku rzeczy. Przede wszystkim efektu ax… znaczy „wow!”. Gdy pokazano Tekken Tag Tournament na PS2, niektórym ze szczęścia oczy zaszły łzami. Teraz, gdy wciąż oglądamy nie aż tak bardzo dopieszczone modele postaci poruszające

się „po staremu”, patrzałki nabiegły krwią ze złości i rozgoryczenia. Ale…

NIE JEST ŹLE

Mówiąc o grafice w bijatyce, na myśli mamy kilka aspektów. Przede wszystkim – czy wojownicy wyglądają i ruszają się należycie, godnie następnej generacji. Liczyliśmy na nagranie na nowo sesji motion-capture, spektakularną detekcję kolizji, a przez to brak przenikania, no i postacie z rewelacyjnie oddanymi włosami, ciuchami. No i ten, tego… Nici. Wciąż mówimy o podrasowanych animacjach z czwartej (a nawet trzeciej) części i znanych modelach ze spojlerami. Najbardziej docenia się aspekty oprawy, gdy widzi się zestawione obrazy z nadchodzącej i ostatniej części. Wtedy można się nacieszyć takim szczegółami, jak pofałdowane ubrania, świetne tekstury skóry, bogate twarze, animowane dłonie, falujące na wietrze ozdoby. Na razie podłoże zasysa jak wściekły mrówkojad, ale do końca prac jeszcze masa czasu.

Marzy nam się bijatyka, o której lata temu pisał Adrian Ch. na naszych łamach. Żeby wyprowadzana piącha leciała różnie, w zależności od tego, na jakiej wysokości znajduje się głowa potencjalnej ofiary. Żeby postacie reagowały na setki różnych sposobów, by ten sam cios mógł odpalić kilkadziesiąt animacji w zależności od sytuacji. Jeśli nie dostarczy nam tego Namco, to kto? Na razie w Tekkenie musimy zadowolić się znanymi ciosami, charakterystycznymi i świetnie wykonanymi. Brakuje im jednak na razie naturalności i gracji znanej z Virtua Fighter 5.

SZPERANIE W SYSTEMIE

A z tym to już w ogóle bywa w Tekkenach różnie, kwadratowo i podłużnie. Do miana najważniejszych zmian pretenduje kilku kandydatów. Plansze tym razem mają być większe, bardziej interaktywne, a nawet różnie oświetlone. Pękające sufity i ściany znamy z pewnej innej serii bijatyk, ale wierzymy, że da się w tej kwestii wymóżdżyć coś nowego. Na razie nie widzieliśmy żadnej takiej akcji, ale przyjrzeliśmy się paru miejscówkom. Ta z czołgiem jest niezła, lata nad nią helikopter.

Przywitajmy się z walkami online. Czy trzeba pisać coś jeszcze? Przykładem na to, że można, jest wspominany już VF5 na X360. Śmiga płynnie i niemal bezboleśnie. Tekken nie może tutaj odstawać, bo to bardzo ważny argument w walce o tytuł króla.

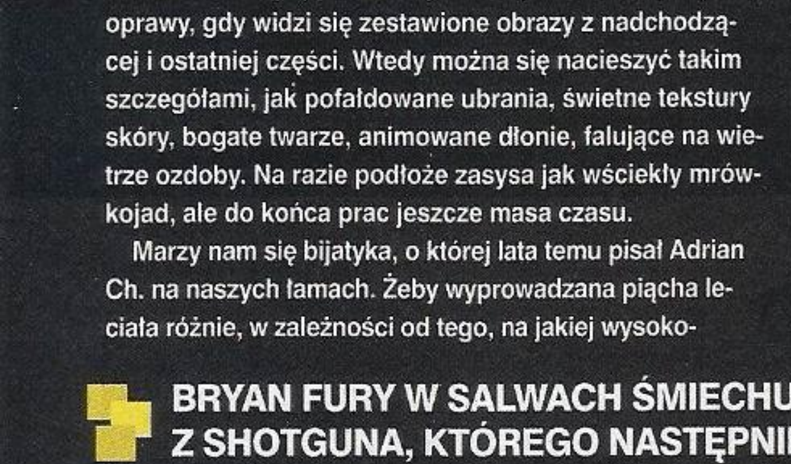
Nieco sceptycznie patrzymy w kierunku dwóch całkowitych nowości – trybu Rage i używania przedmiotów. To pierwsze dziwactwo odpala się (niejasne jest, czy automatycznie), gdy jedna z postaci ma bardzo mało energii i pozwala na odpalanie najbardziej zabójczych kombinacji. Rage zakrawa nieco na inkarnację Fatality – oby nie przesadzono z taką mocą. Nigdy za dużo za to gadżetów, którymi zindywidualizujemy swojego wojownika. Teraz ma być tego istne zatrzęsienie, co dodaje nam otuchy, ponieważ poprzednia część kulała na tym polu, a VF nie. Z przedmiotami wiąże się ich używanie. Co powiecie na to, że w krótkiej scence na koniec filmiku Bryan Fury w salwach śmiechu strzelał do lecącej postaci z shotguna, którego następnie założył na plecy? A materiały pokazujące Annę kopiącą tak mocno, że jej but na obcasie leci przez planszę i trafia Julię? Czy ta ostatnia wezwie orła cień na pomoc? Chodzi o to, że teraz można wykonać cios na odległość, niczym haduoken Ryu ze Street Fightera. Tośmy się wzdrygnęli wszyscy jednym dreszczem. Jeśli ktoś przesadzi z tym patentem i nie okaże się on tylko czymś w rodzaju preludium do pozy zwycięstwa, może być naprawdę... przedziwnie. Liczymy na umiar w nowatorstwie.

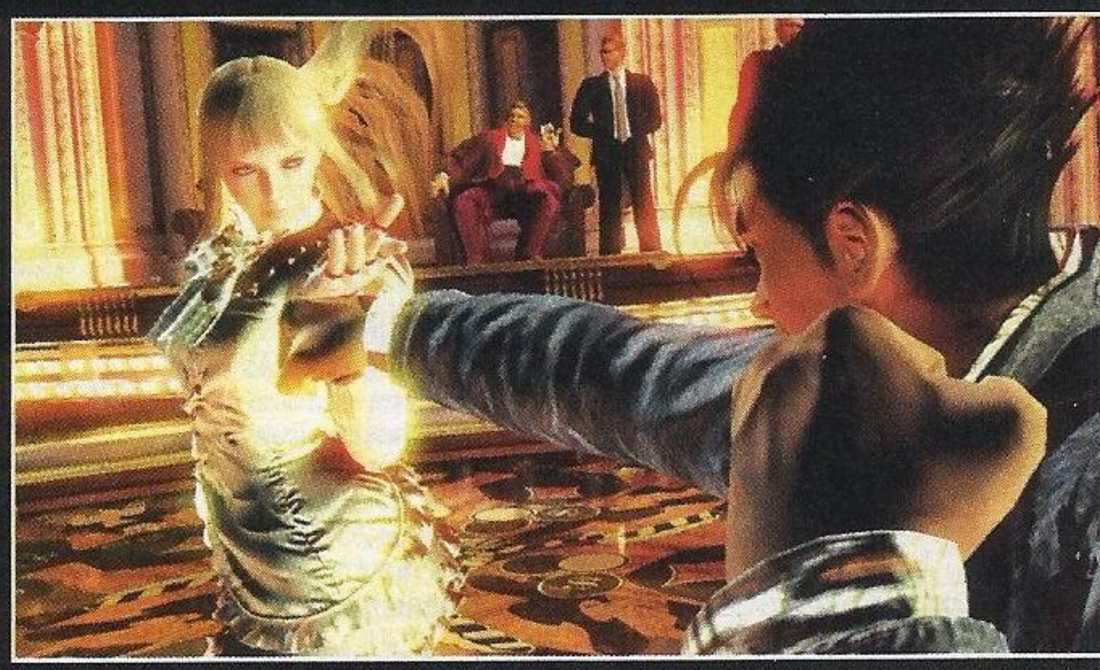
BRYAN FURY W SALWACH ŚMIECHU STRZELA DO LECĄCEJ POSTACI Z SHOTGUNA, KTÓREGO NASTĘPNIE ZAKŁADA NA PLECY... Z SHOTGUNA?

CZTERDZIESTU ROZBÓJNIKÓW

Ładny, okrągły wynik – sami przyznacie. Aż spośród tylu postaci będziemy mogli wybierać. Powrócą wszyscy ulubieńcy, ale znalazło się oczywiście miejsce na nowych bohaterów. Pisaliśmy Wam już o Leo – niepewny swej seksualności młodzieniec może okazać się męską babką, albo zniewieściałym metroseksualistą. Walczy podobnie do Akiry z VF. Jest też Zafina – kobieta-pająk (z) pełną piersią. Piękna wojowniczka zachowuje się nieco jak Voldo, jej styl to bliżej nieokreślone pełzanie po ziemi i ataki miednicą. Trzecim nowym jest Miguel Caballero Rojo – Hiszpan, kawał sprzedającego piąchy i kopy chłopa. Wielkie kontrowersje wzbudza Bob. Utalentowany mistrz sztuk walki, który przegrywał pojedynki ze względu na swoją niewielką wagę. Po serii takich wtop, zaszywa się, pałaszuje ile wlezie i nie tracąc nic ze swej mobilności doprowadza się do stanu, w którym prawie łatwiej go przeskoczyć, niż obejść. O ile historia jest średnio głupia, tak już jego design woła o pomstę do nieba – kręcone blond włosy, spodnie na szelkach, buzia jak księżyc w pełni.

Jak widzicie – z nowym Tekkenem może być różnie. Licząc setki godzin spędzonych z poprzednikami dajemy zielone światło i gigantyczny kredyt zaufania. Nowe pomysły mogą, ale nie muszą zatrybić. Bliżej niesprecyzowana data premiery pod tytułem trzeci kwartał przyszłego roku daje szanse na dopracowanie gry. ■■





■ Pomińmy znane już postacie i zajmijmy się Bobem tłukącym Fenga, uberpakera Tekken 5 sprzed czasów Dark Resurrection. Czy grubasek jest kandydatem na kolejnego przegiętasa?

■ Fani konsoli Microsoftu z utęsknieniem patrzą w stronę Tekkena. Mimo, że mają u siebie i Dead or Alive, i Virtua Fighter, i do tego zapowiedzianego Soul Calibura 4, zazdroszczą Tekkena właścicielom marki PlayStation. Dopóki nikt nie poda oficjalnie, że gra zmierza wyłącznie na PS3, nic nie jest przesądzone. Jednak brać pod uwagę należy fakt, że Tekken 6 hula na automacie zbudowanym na bazie podzespołów konsoli Sony. Z jednej strony – świetnie, bo programiści powinni wycisnąć z tego sprzętu wszystko i szybko przerzucić to do domów. Z drugiej – napisanie wersji na X360 zajęłoby sporo czasu i kosztowało niemałe pieniądze. Z Virtua Fighterem 5 SEGA dała radę, jak będzie tutaj?

CHARTSY

TOP 10 NAJLEPIEJ SPRZEDAJĄCYCH SIĘ GIER NA ŚWIECIE

JAPONIA

1	DS Kyotaro Nishimura Mystery-NDS	NDS	Tecmo
2	Dragon Ball Z: Sparking Meteor	NDS	Bandai Namco
3	Gundam Battle Chronicle	PSP	Bandai Namco
4	Pokemon Mystery Dungeon 2: Time	NDS	Nintendo
5	Arcana Heart	PS2	AQ Interactive
6	Pokemon Mystery Dungeon 2: Darkness	NDS	Nintendo
7	Rise from Lair	PS3	Sony
8	ASH: Archaic Sealed Heat	NDS	Nintendo
9	KanKen DS 2 + Jouyou Kanji Jiten	NDS	Rocket Co.
10	Medicara	NDS	Nintendo

▶ **Przygody detektywa tropiącego mordercę ojca rządzą w Japonii. Coś, co nazywa się DS Kyotaro Nishimura Mystery New Detective Series: Kyoto, Atami, Zekkai no Kotou Satsui no Wana nie może być słabe. Co ciekawe, Japonia pokochała Lair. Siódme miejsce to nie byle co.**

USA

1	Halo 3	X360	Microsoft
2	Half-Life 2: The Orange Box	X360	EA
3	The Legend of Zelda: Phantom Hourglass	NDS	Nintendo
4	Final Fantasy Tactics: The Lion Wars	PSP	Square-Enix
5	Wii Sports	Wii	Nintendo
6	FIFA 08	PS2	EA
7	SW Battlefront: Renegade Squadron	PSP	LucasArts
8	FIFA 08	X360	EA
9	NBA 2K8	X360	Take 2
10	Wii Play	Wii	Nintendo

▶ **Obyło się bez niespodzianek – w Stanach rządzi i dzieli Halo 3. Pojedynek dwóch wielkich serii nieznacznie wygrywa Zelda, ale to jedyna gra na DSa w zestawieniu. Wii też nie radzi sobie najlepiej. Czy naprawdę aż 2/3 posiadaczy konsoli gra jedynie w Wii Sports i Play?**

UK

1	FIFA 08	Multi	EA
2	Project Gotham Racing 4	X360	Microsoft
3	Halo 3	X360	Microsoft
4	Ratatouille	Multi	THQ
5	MySims	Wii	EA
6	Tiger Woods PGS Tour 08	Multi	EA
7	Juiced 2: Hot Import Nights	Multi	THQ
8	Resistance: Fall of Man	PS3	Sony
9	Wii Play	Wii	Nintendo
10	Brain Training: How Old Is Your Brain	NDS	Nintendo

▶ **Party games Ninty trzymają się dobrze także w Europie, ale bez nich Wii nie ma czym się pochwalić. Microsoft ostro napiera ze swoimi flagowymi tytułami, ale nawet Halo 3 nie daje rady pobić multiplatformowej Fifki. Pomóc może tylko Pro Evo. Może za miesiąc.**

POLSKA (Ultima)

1	Pro Evolution Soccer 2008 (preorder)	PS3	Konami
2	Half-Life 2: The Orange Box	X360	EA
3	Halo 3	X360	Microsoft
4	Pro Evolution Soccer 2008 (preorder)	PS2	Konami
5	Warhawk	PS3	Sony
6	Metroid Prime 3: Corruption	Wii	Nintendo
7	Super Paper Mario	Wii	Nintendo
8	The Legend of Zelda: Phantom Hourglass	NDS	Nintendo
9	Folklore (preorder)	PS3	Sony
10	FIFA 08	PS2	EA

▶ **Kto wygra mecz? Pro Evo! Jak to w piłce, nie zawsze lepszy zawodnik wygrywa. W tym roku, to FIFA 08 zrobiła na nas bardzo pozytywne wrażenie, ale potrzeba więcej czasu, żeby oderwać fanów futbolu od PESa. W tym miesiącu w Top 10 aż dwie gry na Wii. Szok!**

NEWSFLASH

CO NOWEGO W ŚWIECIE KONSOL

N+ Z DUMĄ PREZENTUJE

Jaką lepszą reklamę może sobie wymarzyć gra, niż wysoka ocena w Neo Plus? Może naklejka z naszym logo na okładce? Jest to wspaniały pomysł i jesteśmy dumni, że możemy objąć patronat nad „Kolekcją Klasyki PlayStation 2". Oferta obejmuje dziewięć świetnych pozycji na PS2, m.in. dwie pierwsze części Prince of Persia (Sands of Time i Warrior Within), Lego Star Wars 2: The Original Trilogy, czy Brothers in Arms: Road to Hill 30. Każda z gier dostępna będzie w atrakcyjnej cenie 69,90 za sztukę, a w pudełku znajdziecie kartę, dzięki której możliwa jest rejestracja w Kompanii Graczy Cenega, co daje dodatkowe korzyści. Z czasem kolekcja rozszerzy się o kolejne wyśmienite gry na PlayStation 2.

EA NA ZAKUPACH

Tego to się raczej nikt nie spodziewał. Bardzo zasłużone dla Microsoftu i Xboxa studio BioWare stało się własnością największego wydawcy gier na świecie – Electronic Arts. W pakiecie „elektronicy" zakupili od razu też Pandemic. Ci pierwsi odpowiedzialni są za takie cuda, jak KOTOR i Jade Empire, oraz lądującego wkrótce na X360 Mass Effect. Panowie z Pandemic przygotowują natomiast Mercenaries 2 oraz Saboteur. Wielkie oczekiwania względem tej pierwszej ekipy mają przede wszystkim fani PS3, którzy do tej pory nie mogli zagrać w żadną z pozycji BioWare. Teraz na bank się to zmieni, ale ponoć Mass Effect pozostaje marką związaną z X360.

SIĘ POPRZEWRACAŁO

Pojawienie się opisywanego w numerze Crisis Core: Final Fantasy VII i wznowienie FF Tactics nie mogło przejść bez echa. I nie przeszło. PSP przez dwa tygodnie sprzedało się w Japonii w ponad pół milionie egzemplarzy, a wspomniane gry przez długo utrzymywały się na liście Top 10. Obecnie DS znów bierze górę nad sprzętem Sony, ale różnica jest nieporównywalnie mniejsza, niż dotychczas i wynosi jakiś tysiąc, może dwa tysiące sztuk.

MACIE? SPRZEDAWAJCIE!

Dość krótka wymiana zdań musiała mieć miejsce między przedstawicielami Sony, a sklepami sprzedającymi ich produkcje w przypadku premiery Ratchet & Clank na PS3. Okazało się, że w niewyjaśnionych okolicznościach część sprzedawców dostała swoje kopie wcześniej, niż zakładano. Co więc robi kochający swoich klientów koncern? Zezwala na wcześniejszą sprzedaż, a nie banuje konsole do 9999 roku. Dobrze wiedzieć, że czasami grę można legalnymi sposobami dostać wcześniej, niż w dniu premiery.

INFO
DEVELOPER: SPARK UNLIMITED
WYDAWCA: GAMECOCK
TERMIN: Q1 2008
KONSOLA: XBOX 360, PS3

LEGENDARY: THE BOX

Tytuł może i głupi, ale reszta...

To przed Wami kolejny przedstawiciel najpopularniejszego gatunku konsolowego ostatnich kilku lat – strzelanin. Ale nie jakaś tam zwykła, przeciętna, o żołnierzach czy innej wojnie. Nie chcemy zapeszyć, ale otoczka, fabuła, a co za tym idzie – realia i przeciwnicy, rozpalają wyobraźnię, aż miło.

Wyobraźcie sobie jednego z najlepszych złodziei stąpających po ziemi, imieniem i nazwiskiem Charles Deckard. Profesjonalista, jak się patrzy. Ale ma jedną wadę – jest strasznie ciekawski. Zadanie, dzięki któremu przejdzie do historii, dostaje od tajemniczego LeFey'a. Fucha jak każda inna – wejść dokądś (w tej roli Muzeum Narodowe w Nowym Jorku) i zwinąć pilnie strzeżony artefakt (w tej roli – tytułowe pudło). Wrodzona wada nakłania złodzieja do uchylenia wieczka. No i mamy piekło.

Odwołanie do Puszki Pandory jest bardzo chłodne. Następstwem wścibstwa jest wypuszczenie na wolność mrocznych, antycznych mocy zdolnych zniszczyć cały gatunek ludzki. Scenka otwierająca grę przedstawia wydobywające się z pudełka wilkołaki, gryfy i inne mityczne bestie. Na ulice Manhattanu wylewają się krwiożercze stwory i zaczyna się niesamowicie widowiskowa krwawa jatka. Jeden z policjantów zostaje porwany wraz z radiowozem, a następnie upuszczony z wysoka, zrzucane z budynków fragmenty elewacji ranią setki przechodniów, ogólna panika zwiastuje prawdziwą zagładę. Wychodzi na jaw, że LeFey jest przywódcą sekty Czarny Zakon. Psychol uroił sobie przejęcie władzy nad światem za pomocą Puszki Pandory. Nie przewidział jednak, że zatrudniony przez niego fachura wykaże się taką niekompetencją. Seria niewyjaśnionych wypadków sprawia, że Deckard zostaje nosicielem świętego amuletu pozwalającego na czerpanie mocy witalnych z ciał poległych bestii. Wydaje się słusznym posunięciem nie obdarzanie go nadludzkimi umiejętnościami typu telekineza. Przynajmniej na razie nic o nich nie wiadomo.

W związku z zawiłościami fabularnymi, pole walki podzielone zostaje niejako na trzy fronty. Zakon chce za wszelką cenę zdobyć zaczarowany ołówe... amulet, Charles dołącza do ruchu oporu i chce zapobiec tragedii, którą zapoczątkował, a stworom jest to wszystko obojętne i mają ochotę na – dosłownie – rozrywkę. Gdy wszystkie trzy siły spotykają się w jednym miejscu, rozwój wypadków zależy od ilości jednostek każdej z frakcji. Zarówno Zakon, jak i ruch oporu, chcą za wszelką cenę zatłuc wilkołaki Alpha. Te wielkie dziady charakteryzujące się białym futrem, bardzo szybko się leczą i nieźle kombinują. Za to Bety swoje działanie warunkują poziomem agresji. Ten zaś zależy od kilku czynników, m.in. przewagi liczebnej, odniesionych ran, otoczenia. Trzeba jednak pamiętać, że zwierzaki padają dopiero po przewietrzeniu ich czaszek kulką dużego kalibru, tudzież zapaleniem sierści. Ponoć widać nawet rany odniesione na ciałach i można im połamać to i owo. Do dyspozycji dostaniemy np. siekierę, ale też całą gamę pukawek. Karabin, shotgun, każdy zna resztę. Mieszanka dzikiej strzelaniny w klimatach mitologiczno-okultystycznych? Z wilkołakami? Jesteśmy za. ■■

FULL OFERTA WWW I TEL

NOWY SKLEP!
WWW.MADGAMES.PL

INWAZJA NEXT GENÓW

XBOX 360 1349,-

PS3 STARTER PACK 2249,-

WII 1029,-

PS LITE 549,-

PSP SLIM 689,-

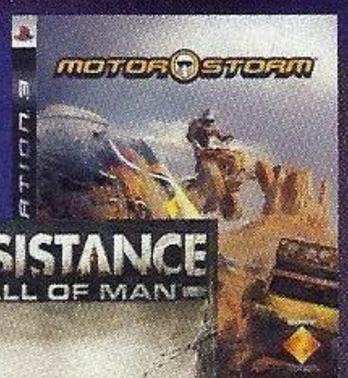
GRY OD 29,-

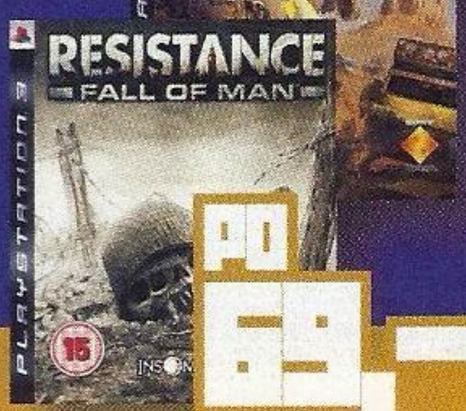
GRY OD 49,-

GRY OD 39,-

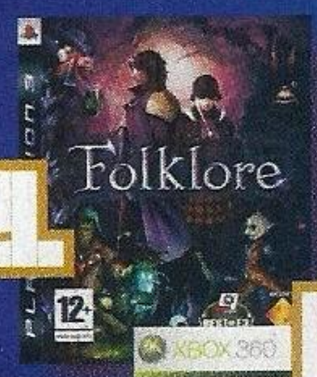
9,-

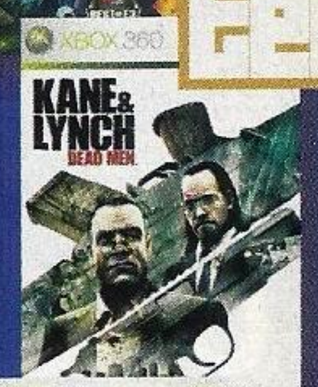
99,-

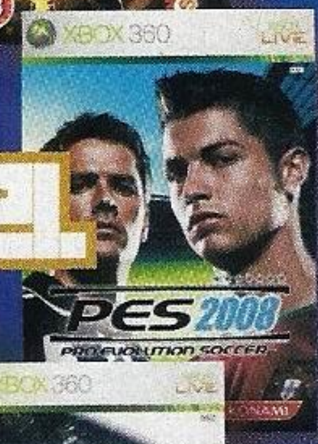


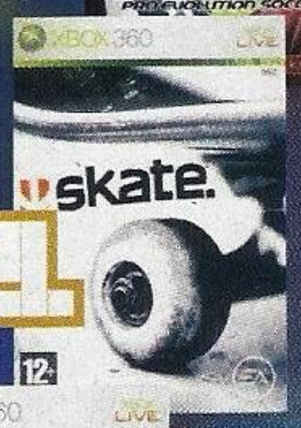


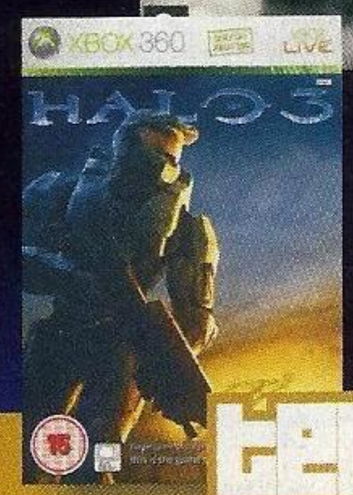
PO 69,-











MAD GAMES

PS2 PS3 PSP XBOX360 GBA NINTENDO DS WII

KONSOLE GRY AKCESORIA

SKUP SPRZEDAŻ WYMIANA SERWIS RATY

AL. NIEPODLEGŁOŚCI 171 02-555 WARSZAWA

TEL./FAX (022) 498 99 99 KOM. 0 503 624 632

SKLEP CZYNNY PON.-PT. 11-19 SOB. 10-14

INFO
DEVELOPER: NAUGHTY DOG
WYDAWCA: SONY
TERMIN: LISTOPAD
KONSOLA: PLAYSTATION 3

UNCHARTED: DRAKE'S FORTUNE

już grane!

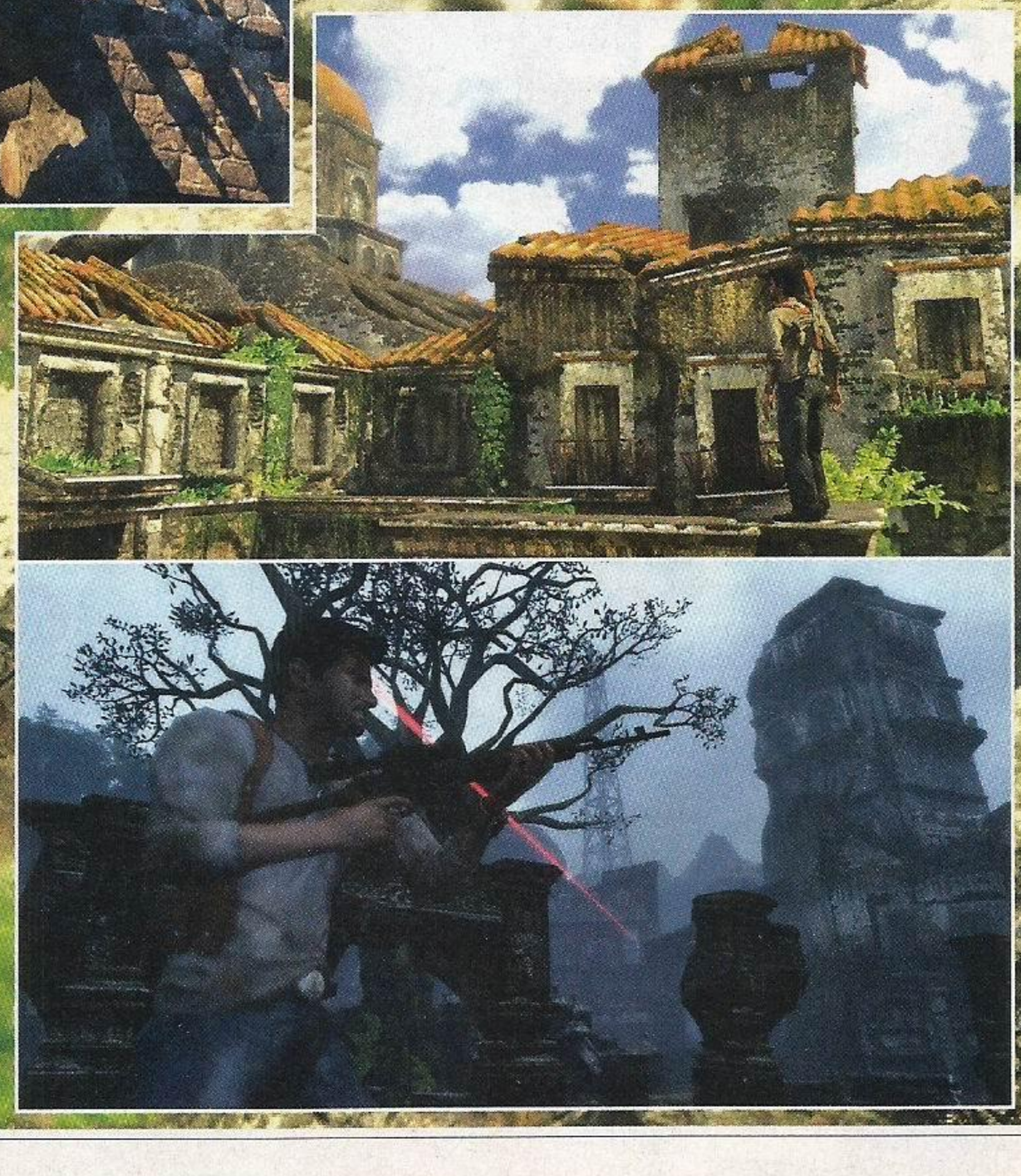
Ostatni update przed premierą gry

Po dwóch obszernych zapowiedziach ostatni raz spotykamy się w NEO z Uncharted: Drake's Fortune przed recenzją gry. W redakcji pojawiła się bowiem wersja preview zawierająca pięć pierwszych poziomów gry i... No po prostu nie mogłem sobie odmówić przekazania Wam po raz kolejny wrażeń towarzyszących zabawie.

Historia zaczyna się dość banalnie – rabuś i typowy tomb raider imieniem Nathan, potomek samego Sir Francisa Drake, po długich poszukiwaniach odkrywa zatopioną trumnę praszczura tylko po to, by przekonać się, iż zwłok przodka w niej nie ma. Jest za to jego notes z tajemniczymi koordynatami i mapą, która prowadzi do... do czego, to już pozostawiam do dopowiedzenia znakomicie poprowadzonej w grze narracji. Nathan nie jest sam – towarzyszy mu reporterka imieniem Elizabeth (która przeszła całą serię operacji plastycznych od momentu umieszczenia jej na majowej okładce NEO+, jest teraz całkiem ładną blondynką). Pojawiają się przyjaciele i wrogowie, akcja błyskawicznie skacze między kolejnymi miejscówkami, indiana-jonesowy klimat wręcz wylewa się z konsoli.

Mogę śmiało powiedzieć jedno: Uncharted jest (a raczej – będzie) bez dwóch zdań najpiękniejszą grą tej jesieni na PlayStation 3. A bardzo prawdopodobne, że najpiękniejszą grą tego roku na konsolę Sony. Taki wstrząs ostatnio przeżyłem bawiąc się Gears of War; ale tam było szaro, zimno i ponuro, podczas gdy tutaj feeria barw wręcz oszałamia. Moment, gdy Nathan przeciskając się przez dżunglę wychodzi na krawędź urwiska, a zachodzące słońce oblewa promieniami mieniący się setką barw wodospad jest po prostu niezapomniany. Nate brodząc po kostki w wodzie powoduje kręgi, a strzelając w nią ze spluwy – piękny gejzerek. Można rozróżnić pojedyncze liście na krzakach, a skały, czy bloki ociosane przez starożytnych i ozdobione przez nich przeróżnymi symbolami i płaskorzeźbami są obleczone teksturami ostrymi, niczym żyleta. Jest też wspaniała scena, w której Nate przemierza częściowo zalany wodą i przerdzewiały wrak niemieckiego U-Boota, przeciskając się przez ciasne luki pomaga sobie rękoma, pochyla się, prześlizguje – animacja postaci (a niech sobie będzie i skryptowana, po co mi do szczęścia ta wiedza?) jest po prostu rewelacyjna, dokładnie tak, jak zapowiadali to autorzy. A nie wspomniałem przecież o absolutnie ultrapłynnym przebieganiu po nierównościach terenu, podciąganiu się na rękach, przeskakiwaniu po lianach, czy skalnych półkach.

Przebicie się przez te pięć leveli zajęło mi jakieś dwie godziny – co prawda gra zaczęła się dopiero rozkręcać i nie wiadomo ile jeszcze przygód czai się za rogiem, ale dało się zauważyć pewien delikatnie niepokojący trend: gra jest raczej prosta i niewymagająca, jeśli chodzi o eksplorację. Nad żadną z zagadek nie zastanawiałem się dłużej, niż kilka sekund, jeśli w ogóle. Owszem, strzelaniny z piratami są fachowe, podobnie, jak skakanie nad przepaściami i przebieganie po ścianie przy użyciu lian, ale czegoś tu jeszcze brakuje, by nazwać Drake's Fortune grą wybitną. Może trochę marudzę na wyrost, bo przecież z drugiej strony gry nowoczesne video mają być emocjonujące i w miarę proste, by gracze chcieli sprawdzić co znajduje się na kolejnym poziomie, a nie przeklinali rozpadlinę, której nie mogą po raz pięćdziesiąty przeskoczyć. Tak czy inaczej, palimy się do recenzji w grudniowym numerze NEO+. Na razie jest „tylko" wyśmienicie. // **Gulash**



COVERSYSTEM

Podczas licznych strzelanin Uncharted korzysta z systemu osłon zbliżonego do tego, który dawno temu został wykorzystany w kill.switch, a potem w udany sposób rozwinięty w Gears of War – wystarczy wcisnąć kółko na padzie, by Nathan przykleił się do najbliższej osłony (ściany, skrzyni itp). Można wychylać się na chwilę, by posłać celną kulkę, czy obchodzić osłonę w dowolnym kierunku. Nie ma za to płynnego przechodzenia między osłonami po wciśnięciu jednego przycisku, jak w Gearsach. Ale i tak jest nieźle, bo z osłon korzystać po prostu trzeba. Uncharted będzie też wykorzystywać możliwości Dual Shocka 3 i wibrować choćby przy puszczaniu serii z kałacha, ale co nam z tego, skoro stary/nowy joypad Sony pojawi się w sprzedaży w Europie dopiero wiosną 2007...

GBA SP
349,-
GBA SP BRIGHTER BACKLITE SCREEN
379,-

NINTENDO DS LITE
569,-

PSP SLIM &LITE
669,-

GAMECUBE OD
250,-

XBOX
599,-

PS2 SLIM
479,-
PRZY ZAKUPIE PS2 KARTA PAMIECI TYLKO
59,-

PS3
1999,-

XBOX 360 ELITE
1749,-

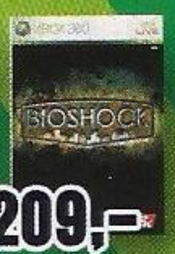
NINTENDO Wii
989,-

PS3 +

2249,-

tel.

179,-



209,-

199,-

tel.

209,-

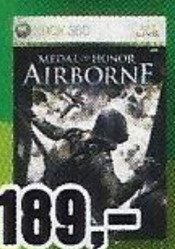
189,-

199,-

189,-

209,-

189,-



189,-

tel.

179,-

179,-

189,-

tel.

NOWOŚĆ
XBOX 360 PREMIUM
NOWE CHŁODZENIE
WYJŚCIE HDMI

HOP!

PSP i NDS

od 89,-
duży wybór gier

189,-

199,-

189,-

199,-

189,-

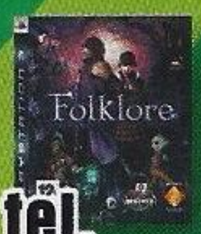
WYSYŁKA W 24h

extra cena

159,-

159,-

159,-



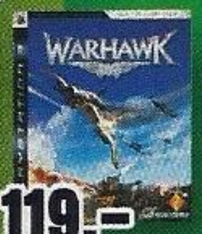
tel.

219,-

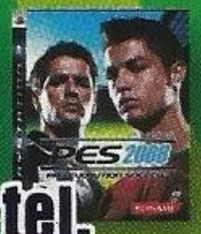
209,-

229,-

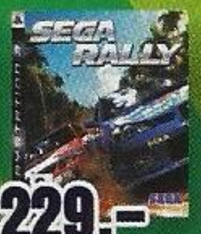
219,-



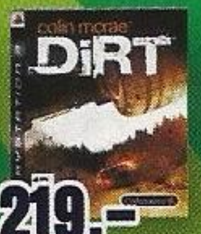
119,-



tel.



229,-



219,-

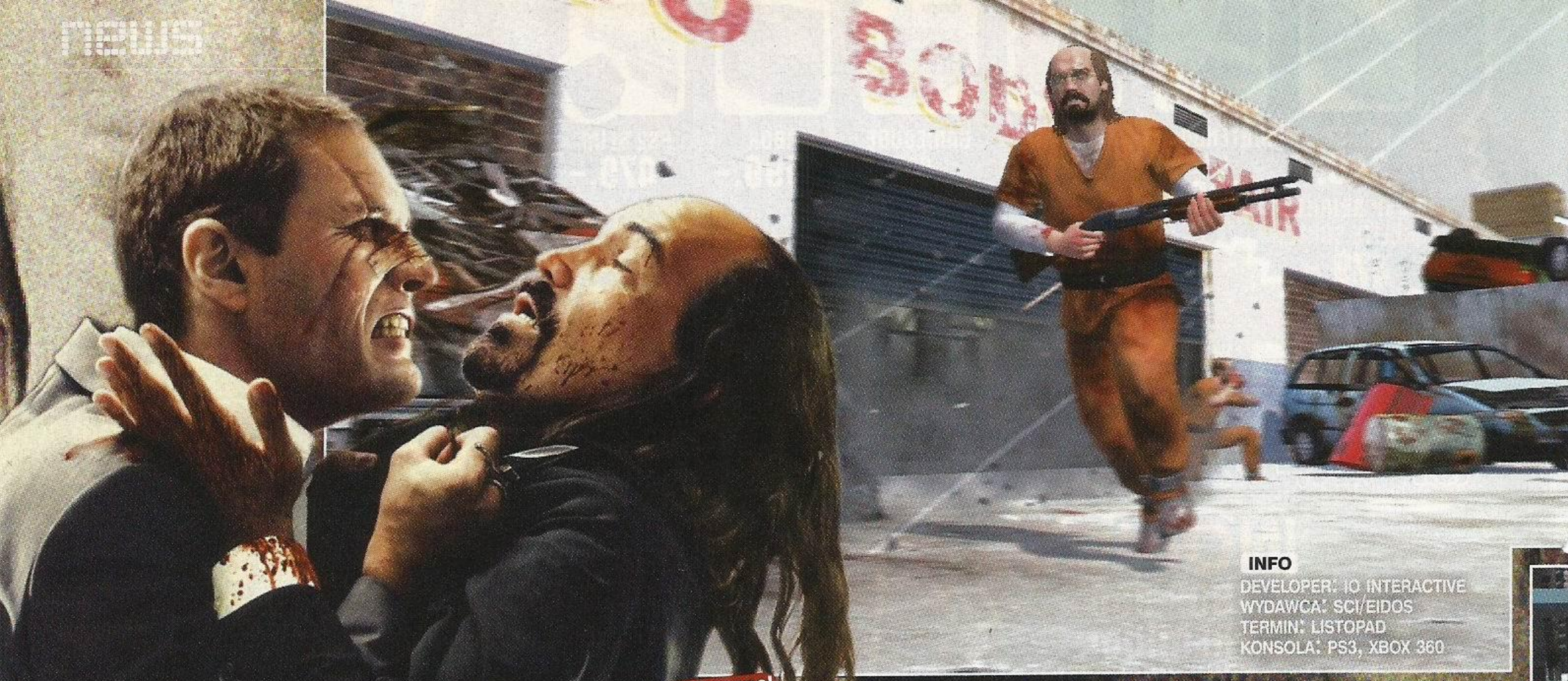
FIRMA ZASTRZEGO SOBIE PRAWO DO ZMIAN CEN.

ELECTRONICDREAMS

Adres: JANA PAWŁA II 61, lokal 244, 1p. 01-031 Warszawa
Tel: (022) 636 51 14 Kom: 509 533 693 Serwis: 509 533 679
E-mail: electronicdreams@op.pl www.electronicdreams.pl

WYSYŁKA, RATY, HURT, DETAL
PROFESJONALNY SERWIS, DROBNE USTERKI NAPRAWIAMY OD RĘKI
SKUP, SPRZEDAŻ, WYMIANA GIER, ODTWARZACZE MP3
MOŻLIWOŚĆ NEGOCJACJI CEN
NAJWIEKSZY WYBÓR GIER I AKCESORII DO WSZYSTKICH KONSOL

ZAPRASZAMY HURTOWYCH ODBIORCÓW Z CAŁEJ POLSKI



INFO
DEVELOPER: IO INTERACTIVE
WYDAWCA: SCI/EIDOS
TERMIN: LISTOPAD
KONSOLA: PS3, XBOX 360

już grane!

KANE & LYNCH: DEAD MEN

Dwóch zwyrodnialców vs. stróże prawa

Kane był spokojnym, niewyróżniającym się konsultantem w wielkiej korporacji. Wiódł szczęśliwe życie rodzinne, ale wszystko zmieniło się, gdy jego dwuletni synek przypadkowo zastrzelił się znalezioną w domu bronią. Nie mogąc pogodzić się z tragedią, odszedł od obwiniającej go o śmierć dziecka żony i stał się najemnikiem. Zimnym draniem, niemalże pozbawionym uczuć. Przez trzynaście lat pracował dla mafijnej organizacji The Seven, ale, jak to zwykle bywa, coś musiało pójść nie tak i Kane zadarł ze swoimi przełożonymi. Uciekając z teczką pełną diamentów wpadł w ręce policji i po krótkiej odsiadce został skazany na śmierć. Ale nie dane było mu umrzeć.

PSYCHÓW DWÓCH

Uratowany przez The Seven musi odzyskać diamenty, płacąc w ten sposób za swoje winy. Mafiozi porwali jego córkę, więc nie ma wyboru, musi wykonać zadanie. Nie sam – towarzyszy mu człowiek mający za zadanie nie tylko pomagać, ale też informować gangoli o wszystkich jego ruchach. Śmiało można powiedzieć, że gdyby nie ten fakt, Kane zabiłby owego brodatego, łysawego jegomościa z resztką długich włosów bez mrugnięcia okiem. Nie dlatego, że nie potrzebuje wsparcia. Po prostu nowy partner stale pakuje go w tarapaty.

Lynch, bo o nim mowa, jest schizofrenikiem. Ten wesoły koleżka, któremu od czasu do czasu wydaje się, że wszędzie dookoła czają się policjanci, prawdopodobnie zabił swoją żonę, ale nie jest tego pewien. Ocknął się pewnego dnia przy jej ciele z zakrwawionymi dłońmi. Czy naprawdę ją zamordował? Testowa wersja gry tego nie zdradziła, bo składała się z kilku poziomów, przez które przebiliśmy się w trybie kooperacji. Można próbować zakładać się czy Lynch jest niewinny i został wrobiony w zabójstwo żony, ale nie zmienia to faktu, że jest świrem od czasu do czasu strzelającym do niewinnych...

GŁOSY W MOJEJ GŁOWIE

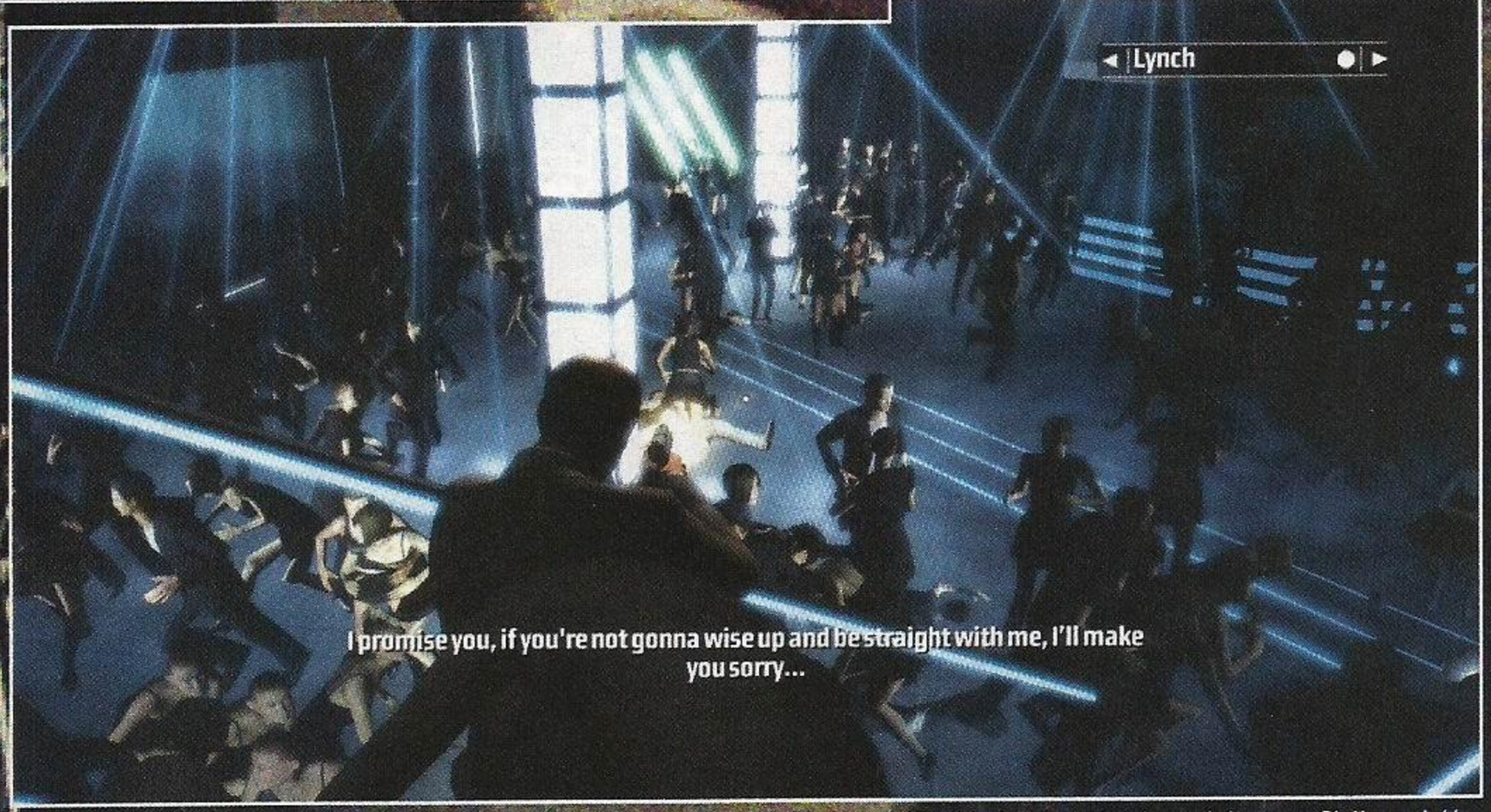
Bohaterowie niemal cały czas strzelają do stróżów prawa. Gra jeszcze nie ma ograniczenia wiekowego, ale jeśli dołożyć mnóstwo wulgaryzmów i sporo krwi, raczej ciężko spodziewać się, by miała trafić do osób poniżej osiemnastego roku życia.

Dorośli z pewnością docenią ciężki klimat, a zwłaszcza momenty, gdy sterowana przez nich postać otrzyma o jedną kulkę za dużo. Ranny bohater ma szanse przeżyć, jeśli w ciągu kilku sekund ktoś zaaplikuje mu zastrzyk z adrenaliny. W tym czasie mocno wytłumiane są dźwięki płynące z otoczenia, a postać słyszy głosy. W przypadku Kane'a mogą to być krzyki żony albo fragmenty niedawno przeprowadzonych rozmów, czy to z partnerem, czy z gangsterami. Lyncha, w którego można się wcielić wyłącznie w kooperacji (w singlu kontrolę nad nim przejmuje konsola), nękają melodie z pozytywki i dziecięcy śpiew.

Nawet po godzinie gry nie sposób przyzwyczaić się do tych momentów, wciąż po plecach przechodzą ciarki. Jeszcze bardziej chce się poznawać fabułę, dowiedzieć czegoś o przeszłości bohaterów, zobaczyć jak rozwinie się ich współpraca. Kane wydaje się silniejszy i mądrzejszy od Lyncha, bardziej doświadczony i zaprawiony w bojach, ale ten drugi jest całkowicie nieobliczalny. Podobno w którymś momencie dojdzie do konfrontacji, pozostaje czekać na pełną wersję, by poznać jej wynik. Grając samemu częściej ma się okazję do oglądania popisów Lyncha, bo nagle może zechcieć sprawdzić moc shotguna i wystrzeli w ścianę bez powodu. Drugi gracz raczej na taki pomysł nie wpadnie.

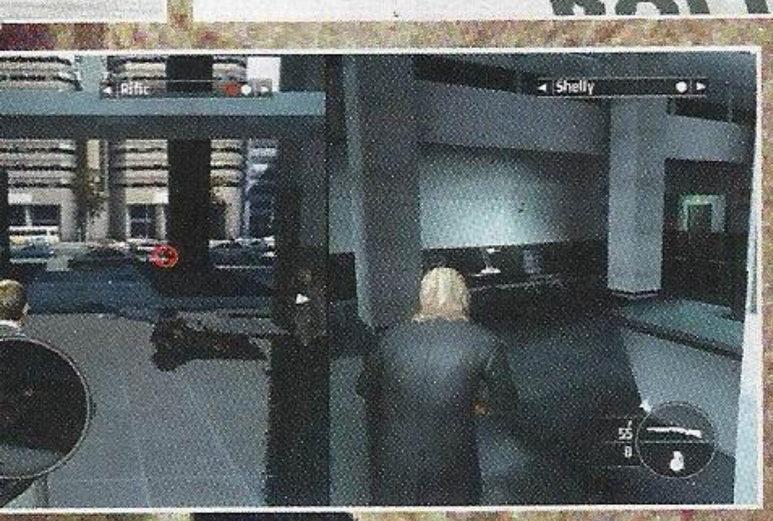
RAZEM, ALE OSOBNO

Kooperacja to drugie imię dzieła twórców kultowego Hitmana. Gdy jeden z bohaterów niesie nieprzytomną



Nienajlepsza grafika negatywnie wpływa na pierwsze wrażenie, o czym przekonałem się na GC w Lipsku, ale warto tej grze dać szansę. Ciężko znaleźć drugi taki tytuł (poza Manhuntem), którego bohaterami byliby zwyrodnialcy, prawdziwi degeneraci nadający się tylko i wyłącznie na krzesło elektryczne.

■ W świecie Kane & Lynch nie ma przyjaciół. Online'owy Fragile Alliance zapowiada się ciekawie nie tylko dlatego, że można wystawić partnerów i zgarnąć ich kasę pod koniec rundy. Zabici partnerzy odradzają się (ale tylko z jednym życiem) jako policjanci i rozpoczynają polowanie na pozostałych graczy. Dostają również nagrody pieniężne, jakiś drobny procent od zabitego gangola. Zdrajca nie ma lekkiego życia – zaznaczony zostaje pomarańczowym kolorem, żeby było wiadomo co zrobił, a kolejną misję zaczyna z dala od grupy i ma najmniejsze szanse na przetrwanie. Niesamowity patent, uważajcie tylko, żeby przez ten tryb nie rozpadły się prawdziwe przyjaźnie. Zalecamy piwko po online'owej sesji. Może być przez gadu-gadu.



córkę szefa mafii, drugi musi go osłaniać. Zadanie dodatkowo utrudnia fakt umiejscowienia akcji w klubie wypełnionym po brzegi tańczącymi ludźmi. Wyglądają oni co prawda jak armia klonów, ale wystarczy przymknąć na to oko, by wczuć się w nieprzeciętny klimat. Zapełniona dyskoteka, ograniczona przez przygaszone światła widoczność i nagły wybuch paniki, gdy pada pierwszy strzał. Przeciwnicy chodzą z latarkami, więc na szczęście jakoś da się ich wypatrzyć w tłumie. Najlepsze w tym wszystkim jest to, że zanim akcja się zaczyna, nerwowo zerka się na Lyncha, czy nagle nie dostanie ataku i nie zacznie strzelać do niewinnych. Bardzo szybko wsiąka się w świat gry i ciężko się z niego wyrwać.

Dead Men jest strzelaniną tpp, trochę podobną do Gears of War. Jest widok znad barku, można kucnąć przy murku i prowadzić ostrzał, również na ślepo. Jak zwykle jeden z graczy zajmuje się odwracaniem uwagi, a drugi atakuje z flanki, ale są też momenty, gdy każdy musi zająć się swoim zadaniem. Przykładowo w jednej z misji Kane osłania łamiącego szyfr do skarbca koleżkę, a Lynch w tym czasie pilnuje głównego holu banku. Ten pierwszy musi później szybko dołączyć do swojego partnera i pomóc mu odeprzeć atak brygady antyterrorystycznej. To jeszcze w miarę prosta akcja, ale gdy już wyjdzie się z banku, zaczyna się prawdziwa jatka.

BRZYDKIE KACZĄTKA

Zablokowana ulica, teren wokół obstawiony przez patrole policji, radiowozy wjeżdżające w sam środek akcji – trudno utrzymać się przy życiu, bo co chwila kolejni przeciwnicy pojawiają się za plecami, a kule nieustannie świszczą koło uszu. Należy trzymać się blisko partnera, żeby w razie czego go uleczyć, albo... Pędzić przed siebie nie zwracając uwagi na niebezpieczeństwo i w ten sposób dobić do checkpointa. Oby w pełnej wersji takie oszustwa nie były możliwe.

Przeciwnicy standardowo nadrabiają liczebnością niski iloraz inteligencji. Nienajlepiej celują, nie są też przesadnie wytrzymali. Część z nich kryje się za dużymi tarczami. Celna seria w nogi pokazuje im kto tu rządzi. Ewentualnie można skorzystać z granatów. Inaczej niż w Gearsach, nie widać trajektorii lotu, a wskaźnik siły rzutu. Wiadomo, im większa wartość, tym granat dalej poleci. Można się sprzeczać czy to wygodne rozwiązanie, na pewno jednak nikt nie będzie miał wątpliwości, co do jednej kwestii – wybuch prezentuje się tak samo, jak reszta oprawy, czyli bardzo przeciętnie. Jedyne, co zrobiło na mnie wrażenie, to moment, gdy wyszedłem z baru na ulicę, a niemalże tuż nad moją głową przeleciał samolot. Przez chwilę wydawało mi się, że właśnie zaczęło się trzęsienie ziemi. Niestety, sama gra jest, jak już pisałem miesiąc temu w relacji z Games Convention, bardzo plastikowa. Nienaturalne ruchy NPCów, proste, pustawe miejscówki, w których kompletnie nic się nie dzieje, zero jakichkolwiek nextgenowych efektów graficznych. Pod tym względem Kane & Lynch na pewno nikogo nie zachwyci.

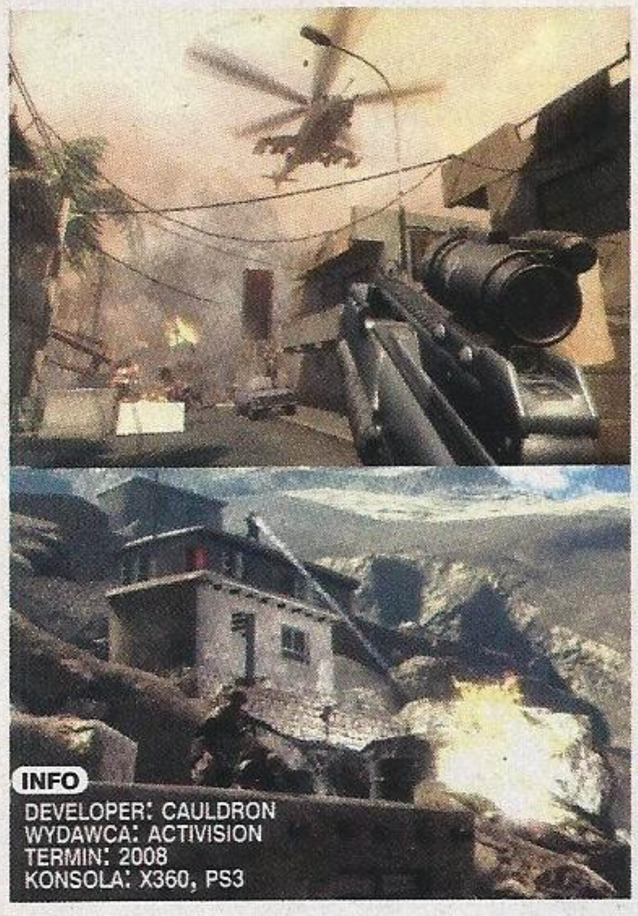
PRZYJACIEL CZY ZDRAJCA?

Nie zapomniano o trybie online, w którym póki co nie mieliśmy okazji poszaleć. Fragile Alliance to zabawa dla ośmiu osób pomagających sobie w walce z policją. Każdy stara się skraść jak najwięcej kasy i pod koniec misji konsola sumuje ilość gotówki i dzieli ją sprawiedliwie między wszystkich. Stan konta określa miejsce na liście rankingowej, więc jeśli komuś zależy na byciu najlepszym, musi wykombinować, jak zdobyć najwięcej zielonych. Może na przykład sprzątnąć pięciu partnerów i zakończyć misję tylko z dwoma. Dzielić gotówkę na trzech jest znacznie przyjemniej niż zadowalać się jedną ósmą łupu. Oczywiście za zdobytą kasę można dokupić nowe bronie, ciężkie karabiny maszynowe, przesadnie wytrzymałe pancerze.

Dead Man zapowiada się całkiem nieźle, a jeśli chcecie więcej informacji – zajrzyjcie do ramki. Oryginalne, niespotykane nigdzie indziej patenty zawsze witamy z otwartymi ramionami. Jeśli pełna wersja gry będzie tak dobra, jak wersja testowa, to nawet z przeciętną grafiką Kane & Lynch ma szanse trafić do serc milionów graczy na całym świecie. Czekamy! // **Mielu**

■ Lynch od czasu do czasu ma zwidy i zamiast przechodniów widzi policjantów. Wrzeszczy na nich, odgraża się, że nigdy go nie aresztują, na co Kane oczywiście reaguje złością. Krzyczy do partnera, żeby przestał, kłóci się z nim, w jego głosie da się wyczuć przerażenie. W co-opie pokazano, co widzi Lynch. Wszędzie biegają mundurowi i ciężko wyczaić, do kogo należy strzelać, a kto jest niewinny.

NAWET PO GODZINIE GRY NIE SPOSÓB PRZYZWYCZAIĆ SIĘ DO „TYCH" MOMENTÓW, WCIĄŻ PO PLECACH PRZECHODZĄ CIARKI



SOLDIER OF FORTUNE PAYBACK

Orgia krwi i flaków

Co stanowi o tym, kto może oglądać dane treści? Powołane do tego celu agencje i biura widocznie nie radzą sobie z blokowaniem najbardziej chorych wizji developerów, skoro na konsole zmierza trzecia część SoF o podtytule „Odpłata", czyli powiedzmy, że zemsta. Wyobraźcie sobie strzelaninę FPP (znowu?). Osadzona jest w świecie bezdusznych najemników gotowych za pieniądze zabić nie tylko zleconą osobę, ale nawet własną matkę. Jednym z takich gości jest Thomas Mason (z tych Masonów?), którego misja polegająca na eskortowaniu kogoś tam okazała się strasznym niefartem. Coś poszło bardzo źle i przez to pole działania zamieniło się w prawdziwe piekło z latającymi nad głową helikopterami i terrorystami stadnie ostrzeliwującymi Tomasza M. Żaden szanujący się żołnierz nie pozostaje bierny, szczególnie, gdy pod ręką znajduje się tyle śmiercionośnej broni.

Już pierwsza część wsławiła się tym, że oferowała niesamowicie niesmaczny model zniszczeń ludzkiego ciała. Postacie nadal wrażliwe są na obrażenia, odpowiednio reagując na postrzał i symulując otrzymane rany. Chociaż może symulacja powinna tutaj ustąpić miejsca innemu słowu: „przerysowanie". To trzeba zobaczyć w akcji, żeby się o tym przekonać. Pojedyncze strzały z karabinu pozbywają przeciwników kończyn i głów. Seria z maszynówki zamienia sprawnego komandosa w bezradny kadłubek. Strzał z bliska ze strzelby odrywa przy okazji nie tylko ręce, ale i pół tułowia. Gore pełną gębą w wydaniu mocno europejskim. Akcjom towarzyszą hektolitry krwi zalewającej otoczenie, chlapiącej na ściany, zalegającej na chodnikach. Mowa tu o istnej uczcie dla nabuzowanych hormonami sympatyków militariów. Wspomniano też o multiplayerze. Kilka standardowych trybów na parunastu mapach powinno połączyć sadystów w klany i zapewnić dużo masakrycznie udanej zabawy. Masakrycznej do tego stopnia, że obrońcy moralności znów podniosą alarm pomstując na brutalność gier. ■■

NEWSFLASH

CO NOWEGO W ŚWIECIE KONSOL

BUNGIE ŻEGNA MICROSOFT!

Szok, horror! Kto by się spodziewał, że po tak wielkim sukcesie trzech części Halo, Bungie postanowi rozstać się z Microsoftem, stając się tym samym niezależną firmą. Spokojnie, bez zbytniego napinania się – nie ma powodów, by wyobrażać sobie, że lada dzień ukaże się konwersja flagowej gry Xboxa na PS3. Tytuł należy do MS, który w dalszym ciągu będzie wydawać dzieła Bungie. Po co więc to całe zamieszanie? Prawdopodobnie ktoś miał dość Master Chiefa i chciał samemu decydować o tym, jaką kolejną grę stworzyć. Kto wie, może doczekamy się kontynuacji Oni, Mytha, albo nawet Marathona! Na pewno jednak zbyt szybko to nie nastąpi, bo Bungie właśnie pracuje nad... dodatkami do Halo 3. Nowe mapy i inne bonusy dostępne będą w bliżej nieokreślonym czasie do ściągnięcia poprzez Xbox Live Marketplace.

BIZZARRE ŻEGNA MICROSOFT

Jeśli „rozstanie" Bungie z Microsoftem można uznać za smutne zjawisko, tak już bardzo niepokojący jest fakt, że niemal w tym samym czasie koncern Billa opuściła ekipa Bizzarre Creations. Twórcy Project Gotham Racing i Geometry Wars przeszli pod skrzydła Activision, pozostawiając PGR w rękach giganta z Redmond. Powód? Bizzare to nie EA i Konami, i po pięciu grach wyścigowych mają pewnie ochotę zrobić coś innego. To co, obstawiamy kto następny? Może Rare?

PROMOCJA HD-DVD

Zostawiamy smutne informacje dla graczy, czas na radosne wieści dla miłośników filmów. Do ostatniego dnia stycznia przyszłego roku trwa promocja xboxowych playerów HD-DVD. Do każdego urządzenia, za które trzeba dać „jedyne" sto piętnaście funtów, dodawany jest kupon na pięć darmowych filmów (z trzynastu do wyboru) ze studiów Warner Brothers, Universal, Paramount i Dreamworks. Najpóźniej po dwudziestu ośmiu dniach listonosz powinien zapukać z paczką. Można zgarnąć między innymi Hulka i Kroniki Riddicka. Trzeba tylko mieszkać w Wielkiej Brytanii, ale skoro wyjechało już ponad milion rodaków, to na pewno macie na Wyspach jakiegoś wujka czy kuzyna, który może Wam zrobić prezent, prawda?

WIĘCEJ DLA WII

Mało dobrych gier na Wii? Nintendo postara się naprawić ten błąd. Na wiosnę ukaże się Mario Kart Wii, w którym wzorem PGR4 będzie można ścigać się motorami. Czy to dobry pomysł czy nie, dopiero się okaże, najważniejsze żeby dało się bawić w sieci. Multiplayer w MK zawsze rządził. Popierdółkowatych mini-gier nigdy za mało – Super Mario Stadium Baseball ma szanse zostać kolejną dojną krową, tyle tylko, że już jeden „bejzbol" jest na rynku, w obłędnie sprzedającym się Wii Sports. Japończycy kochają ten sport, więc pewnie i tak kupią. Razem z Wii Fit mającym ukazać się w grudniu. Niedługo ruszy też odpowiednik Live Arcade. Będzie można zakupić Pokemon Farm, a w marcu nową grę Square Enix – Final Fantasy: Crystal Chronicles: The Small King and the Promised Country.

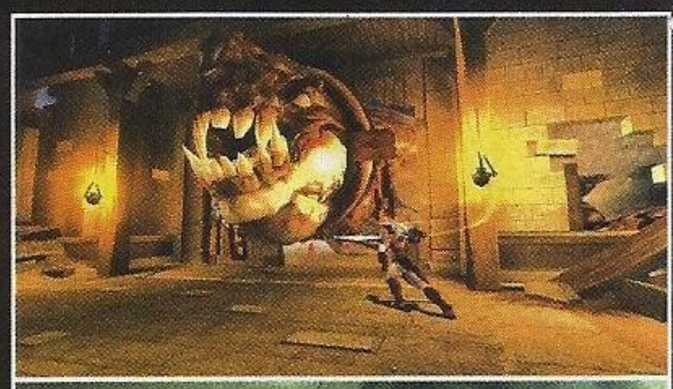
już grane!

GOD OF WAR CHAINS OF OLYMPUS

Bez przekleństw trudno pisze się o Kratosie

Zabierając się za przenoszenie czegoś na PSP, trudno zachować dobrą twarz w branży, ponieważ najczęściej jest się posądzanym o żerowanie na marce. Lepiej stworzyć coś nowego, albo znanych bohaterów umieścić w zupełnie nowej produkcji. Tak było z prześwietnym Daxterem, wesołymi Ratchetem i Clankiem. Do grona najbardziej rozpoznawalnych postaci z wewnętrznych studiów Sony można śmiało zaliczyć rzeźnika Kratosa. Zadebiutował w 2005 na PS2 pokazując, na co stać tę platformę, zrewolucjonizował gatunek slasherów i tchnął w niego nową, boską moc. Druga część to już kawałek historii – maksymalne noty w wielu miejscach, długa i sycąca przygoda, monumentalne walki i zakończenie zwiastujące finał trylogii. Oczywiście na PS3. PSP za to dostanie prequel. Dowiecie się z niego, jak doszło do tego, że Kratos znalazł się na smyczy olimpijskich bogów, co dokładnie stało się z jego rodziną. I skąd wzięła się jego ulubiona broń.

Spartanin (zwany również „Spartiatą") jest wojownikiem pisanym wielkimi, złotymi literami. Pokryty popiołem, ze szramą na twarzy i czerwonymi znamionami na ciele, walczy za pomocą Ostrzy Ateny. Są to jakby krótkie miecze z przymocowanymi u rękojeści łańcuchami. Dzięki temu może atakować na znacznie większą odległość i kilku wrogów na raz. W każdym razie – wpadło w moje łapy demo, a jako wielki fan zarówno tej serii, jak i PSP, nie mogłem odmówić sobie przyjemności podzielenia się wrażeniami. Rozdział nazywa się Shores of Attica. Na jego początku Spartanin jakby ląduje po długim skoku, podnosi wzrok i zaczyna pożogę na niewielkiej arenie – dachu. Przeciwnikami są perscy żołnierze atakujący właśnie wybrzeże Grecji. W tle widać dziesiątki okrętów wojennej floty i mury miasta będące pod ciężkim ostrzałem. Niebo nieustannie rozpruwane jest płonącymi strzałami z balist i pociskami katapult. Ataki są dwa – lżejszy i mocniejszy, a wykonuje się je odpowiednio kwadratem i trójkątem. Przytrzymanie przycisku L to blok, a wciśnięcie w defensywnej postawie lekkiego ataku rozpoczyna dziki taniec z ostrzami w smugach ognia. Jest też skok pod X i chwyt na kółku. Kombinacja L+X to wyrzucenie pobliskiego przeciwnika w powietrze i jednoczesny wyskok. W locie Kratos maltretuje ofiarę odbijając ją od ziemi lub od swego, chyba jeszcze twardszego, kolana. Sterowanie nie jest przesadnie skomplikowane, co ceni się i chwali. Unik to jednoczesne wychylenie gałki i wciśnięcie obu spustów.



Po zabiciu jakichś dwóch tuzinów perskiego pomiotu musiałem uruchomić stojącą nieopodal balistę i zatopić wrogi okręt. Przytrzymanie kółka sprawiło, że rzeźnik naciągnął cięciwę i następnie z buta uruchomił mechanizm odpalający. Po krótkiej scence jakiś dowcipniś wyrąbał dziurę w podłożu, zlazłem więc tam. Kolejne miejsce to spora komnata ze skrzynią zielonych bąków-dymków uzupełniających energię i kilkoma śmiałkami. Tutaj też przez dosłownie ułamek sekundy

PEŁNA WERSJA WCZESNĄ WIOSNĄ. NAJLEPSZE, CO WIDZIAŁEM NA PSP. NAJŁADNIEJSZE, NAJBARDZIEJ GRYWALNE I DO BÓLU WIERNE ORYGINAŁOWI

widziałem innego żołnierza ze Sparty, który chciał powstrzymać atak Persów. Jak łatwo się domyśleć, nie szło mu za dobrze. Ponoć takie sytuacje w pełnej wersji będą całkiem częste.

Na pewno nie zabraknie bossów. Na razie wytłukłem dwóch. Pierwszym wcale nie okazał się wyskakujący z rykiem cyklop, ale bazyl pożerający go ze smakiem. Zionąca ogniem bestia przyjęła kilka razów, a następnie została w finezyjny sposób mocno nadgryziona łańcuchami, futryną i maczugą cyklopa. Akcja oczywiście wymagała zręczności i szybkiego wciskania wskazanego przycisku. Jaszczur uciekł, a ja następnie przepchnąłem taran pod wrota unikając płomiennego ataku z góry, sforsowałem wielką bramę, przepłynąłem kawałek, pozbyłem się natrętnych łuczników... Brodaty dowódca Persów myślał, że może zastraszyć Kratosa. Gdy dostał tęgie lanie błagał o życie, chciał przekupić, oferował kobiety, władze, pieniądze... dostał po głowie wielką skrzynią i zostawił czar – ognistą pięść diabelskiego demona. Z jej pomocą przeprawiłem się jeszcze przez jedną miejscówkę, a następnie... koniec.

Pełna wersja wczesną wiosną. Najlepsze, co widziałem na PSP. Najładniejsze, najbardziej grywalne i do bólu wierne oryginałowi. //**qsh**

Bohater nigdy nie umiera

© 2007 Microsoft Corporation. Wszelkie prawa zastrzeżone.

16+
www.pegi.info

Microsoft game studios

BUNGIE

xbox.com/halo3

HALO 3
UWIERZ

Jump in.

XBOX 360

INFO
DEVELOPER: EPIC
WYDAWCA: MIDWAY
TERMIN: 2008
KONSOLA: PS3, XBOX 360

już grane!

UNREAL TOURNAMENT III

Od ludzi, którzy stworzyli Gears of War...

Uderza ze wzmożoną siłą tytuł, z którym wiązane są wielkie nadzieje. Co prawda w gatunku strzelanin z widokiem z oczu panuje istny przepych, ale i tak są tylko cztery tytuły rozpalające graczy do białości. A gdy chodzi o rozgrywkę w sieci, nikt nie powinien poczuć się urażony, jeśli napiszę, że obecnie na konsolach liczy się Halo 3 (tylko na X360), Call of Duty 4 (obie konsole) i właśnie nadchodzący Unreal Tournament III (czasowa wyłączność na PS3). Z premierą jest tak, że ogólnie nikt nie wie jak. Oficjalne źródła same się motają, na stronie internetowej wciąż stoi, że posiadacze PS3 zagrają jeszcze w listopadzie. Na pewno PC-towcy zaznają tej jatki najszybciej. Wcale się nie zdziwię, jeśli pełna wersja UTIII pojawi się dopiero na początku przyszłego roku. Zgodnie z umową Midway i Sony – na pewno najpierw na konsoli z Japonii. Trochę to zagmatwane, ale trzymam kciuki, że szybko się wyjaśni. Ostatnio miałem okazję sprawdzić dwie mapy walcząc z botami.

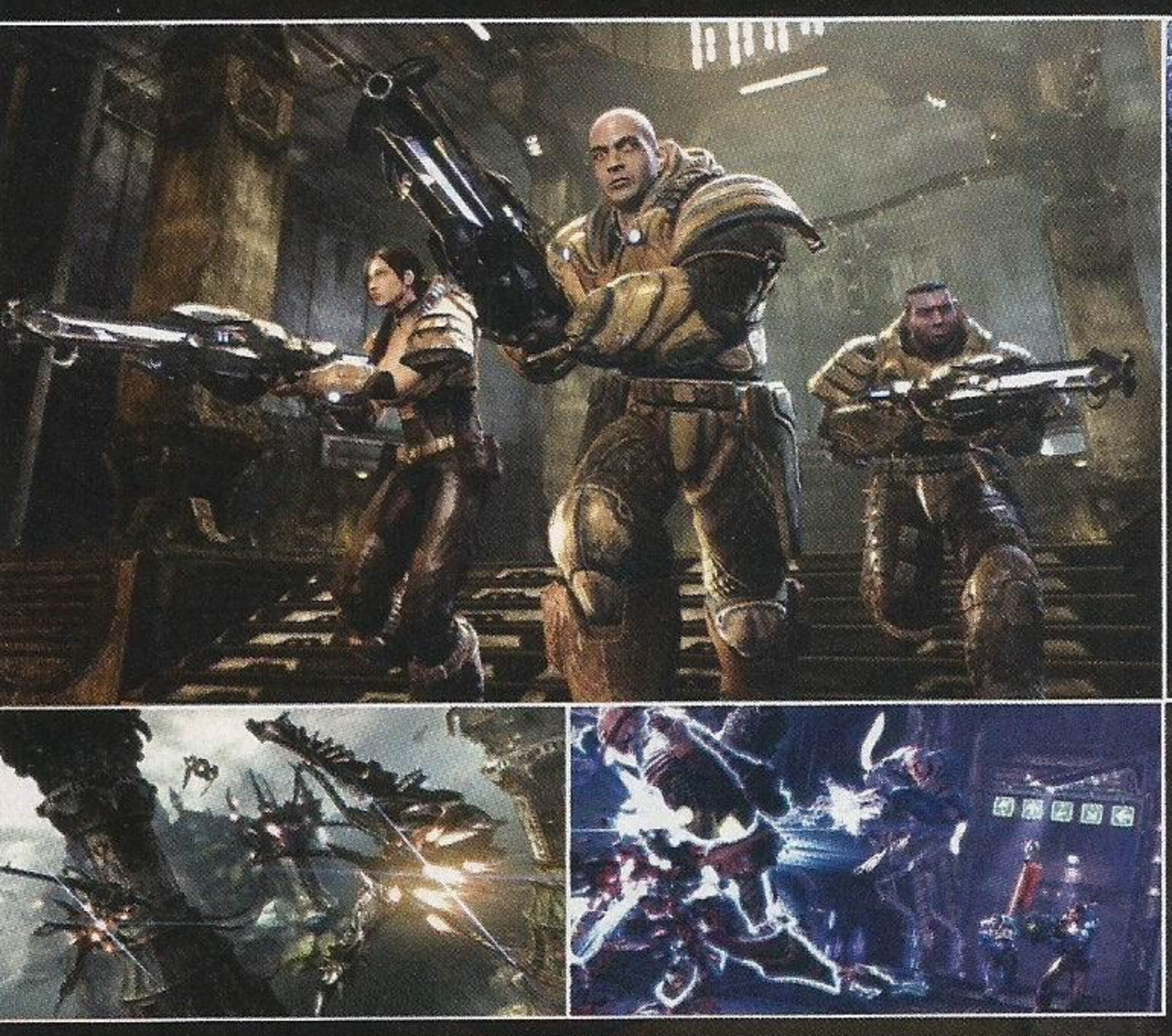
Kultowa seria ma za sobą sporo. Poprzednie części sygnowane były nawet numerkami podobnymi do Fify – 2003 i 2004. Obie hulały na poprzedniej, drugiej edycji Unreal Engine. Najnowsza to już pokaz możliwości trzeciej wersji potwornie wydajnego silnika graficznego. Ojcowie tej technologii – Epic – dostarczyli na rynek najładniejszą produkcję na X360, ale do okiełznania PlayStation 3 potrzebowali pomocy. Ktoś z wewnętrznych studiów Sony musiał ładnie przysiąść razem z Amerykanami pod wodzą Cliffa „nie-umiem-wypowiedzieć-swojego-nazwiska" Bleszinskiego i pokazać co, jak i gdzie. Wynikiem tego jest porażająca grafika mogąca pretendować do tytułu najładniejszej na konsolach. Jak wiemy, Gearsy do tej pory mogły się szczycić rewelacyjną oprawą, zostawiając konkurencję daleko z tyłu. Teraz, być może, nadchodzi nowy król. Jak to sobie wyobrazić? Weźcie po prostu dowolną miejscówkę z przygód Marcusa, pomnóżcie rozmiary kilka razy i wrzućcie jeszcze ładniejsze tekstury i bardziej szczegółowe postacie oraz – uwaga! – podatne na zniszczenia otoczenie. Oto nadciąga graficzny potwór.

UTIII chodzi płynniutko, nic się nie dorysowuje, a przywiązanie do detali budzi podziw. Wystarczy przed rozpoczęciem rundy na pierwszej mapie poszybować kamerą i przyjrzeć się niektórym obiektom. Ot, wiszące w orientalnej wiosce sople przepięknie załamują obraz, zniekształcają widziane przez nie środowisko. Od zbroi samuraja niemal czuć zapach pogiętej, nadgryzionej rdzą stali, widać na niej ryski, refleksy słońca o poranku. Druga miejscówka to futurystyczne, zatopione w nocy miasto. Tutaj również bogactwo szczegółów nie zostawia żadnych złudzeń co do klasy twórców. Doszczętnie rozwalił mnie hologram stojący na końcu wysokiego przejścia. Niesamowicie zamazuje wizję.

Nie miałem okazji przyjrzeć się z bliska modelom postaci na spokojnie, w trakcie walki. Przyczyną jest oczywiście to, że na arenach nie istnieje coś takiego jak spokój. Wymiany ognia są niesamowicie intensywne i dynamiczne do kwadratu. Jak wspomniałem, walczyłem ze sztuczną inteligencją. W menu do wyboru jest ładnych kilka poziomów trudności, poczynając od nowicjusza, a na „godlike" kończąc. Od tych nieco mniej wyposażonych w mózg trudno wymagać nie wiadomo czego. Można czasem pozwolić sobie na chybienie, walkę na bliższą odległość. Jednak gdy chcemy prawdziwej wprawki przed jatką z ludźmi, trzeba zaatakować wyższy poziom trudności. Wtedy nie ma chwili do namysłu, decyzje trzeba podejmować błyskawicznie, niemal instynktownie. Będzie kilka klas postaci oraz kampania dla jednego gracza polegająca na wspinaczce po drabinie aren Turnieju. Lepsze to, niż nic (vide Shadowrun).

Arsenał zabawek to niesamowicie wyglądające i świetnie animowane, śmiercionośne gadżety. Każde starcie zaczynałem z niepozornym pistoletem, ale i ten odpowiednio użyty może wystarczyć zanim dobiegnie się do czegoś lepszego. Na przykład do najbardziej pożądanej wyrzutni rakiet. Pamiętać należy o dwóch przyciskach do prowadzenia ognia – drugi spust poważnie zmienia tryb strzelania. Zamienia rakiety na granaty, z pistoletu wali seriami itp. Oczywiście nie zabrakło takich flagowych giwer, jak Flak Cannon, Shock czy Sniper Rifle. Wiele satysfakcji daje rozbryzganie nieszczęśnika na kawałki celnie posłaną rakietą. Pamiętajcie o możliwości uskoków i o podwójnym skoku – wiele razy ten manewr uratował mnie z opresji. A będą jeszcze pojazdy...

Co tu dużo gadać – UTIII już teraz jest pewniakiem. PSN zagotuje się pod naporem maniaków, szczególnie, jeśli okaże się, że faktycznie przyjaciele komputerowcy będą mogli udostępniać swoje modyfikacje map, trybów i broni. Ciekawe, czy będzie można podłączyć do konsol myszkę i klawiaturę. // **qsh**



FIZYKA DESKI

Silnik graficzny to jedno, ale drugą sprawą jest, żeby to, co wygląda, zachowywało się też należycie. Dlatego Epic podpisało umowę z firmą odpowiedzialną za jeden z najbardziej wydajnych silników fizycznych – AGEIA PhysX. Dzięki temu spora część ścian budynków wali się aż miło. Widać to po użyciu Redeemera – wyrzutni ładunków nuklearnych. Pociskiem steruje się za pomocą wychyleń pada (przyda się wprawa z Heavenly Sword). Tilta w kontrolerze od PS3 użyjemy jeszcze do kierowania deską antygrawitacyjną. Trzeba uważać, bo ktoś może zestrzelić ją spod stóp, co wiąże się z kilkusekundową utratą kontroli nad postacią. Ponadto sunąc na niej nie można strzelać. Plusy? Szybkość i możliwość transportowania flagi. Ależ tego jest!

CALL OF DUTY 4 MODERN WARFARE

W SPRZEDAŻY OD 9 LISTOPADA

WWW.CALLOFDUTY.COM

PC DVD ROM

polska wersja

PLAYSTATION 3

XBOX 360 LIVE

16+ www.pegi.info

NINTENDO DS

LEM LICOMP • EMPIK • MULTIMEDIA

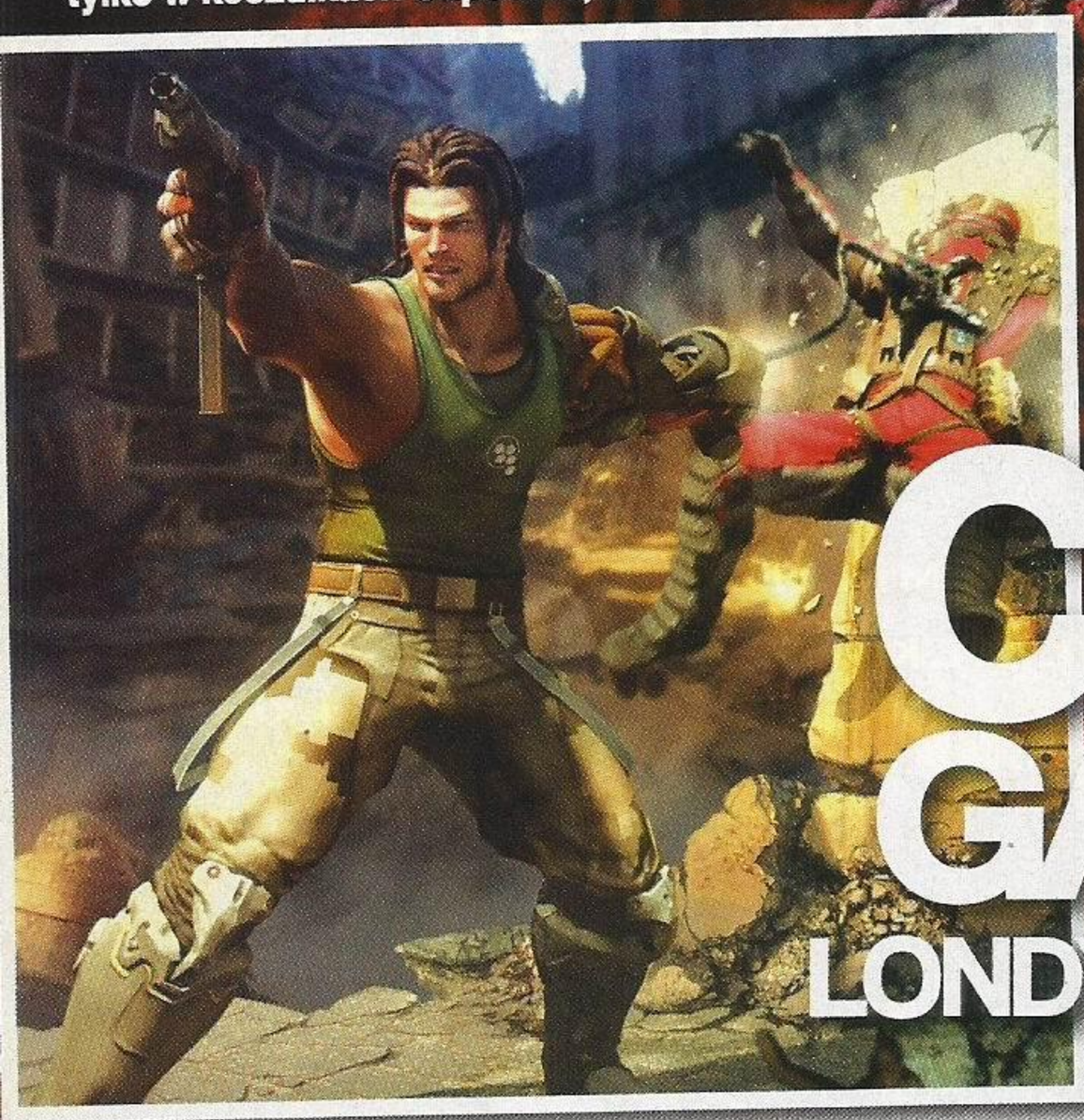
infinity ward

ACTIVISION

WYŁĄCZNA DYSTRYBUCJA W POLSCE LICOMP EMPIK MULTIMEDIA SP. Z O.O. OBORNICKA 11, 02-948 WARSZAWA. * POLSKA WERSJA TYLKO NA PC DVD ROM

© 2007 Activision Publishing, Inc. Activision i Call of Duty są zarejestrowanymi znakami handlowymi a Modern Warfare jest znakiem handlowym Activision Publishing, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. Produkt zawiera technologię licencjonowaną od Id Software („Technologia Id"). Technologia Id© 1999-2007 Id Software, Inc. "PlayStation," "PS" , "PlayStation" i "PLAYSTATION" są zarejestrowanymi znakami handlowymi Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, i loga Xbox są znakami handlowymi grupy Microsoft. NINTENDO I NINTENDO DS SĄ ZNAKAMI HANDLOWYMI NINTENDO. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wszelkie inne nazwy i znaki handlowe są własnością odpowiednich właścicieli.

Jeśli Capcom, jeden z najlepszych producentów gier, robi swoją imprezę, na której ma przedstawić nadchodzące premiery i pokazać tytuły, o których (w teorii) wcześniej jeszcze nigdy i nigdzie nie mówił, w kilka tygodni po Tokyo Game Show i wcale nie tak długo po lipskim GC, to można spodziewać się wiele. Szczególnie, jeśli wchodzi się do hotelu w Londynie i widzi kilkudziesięciu Japończyków; nie tylko w koszulkach Capcomu, ale i dziennikarzy.



CAPCOM GAMER'S DAY

LONDYN, 17 PAŹDZIERNIKA 2K7

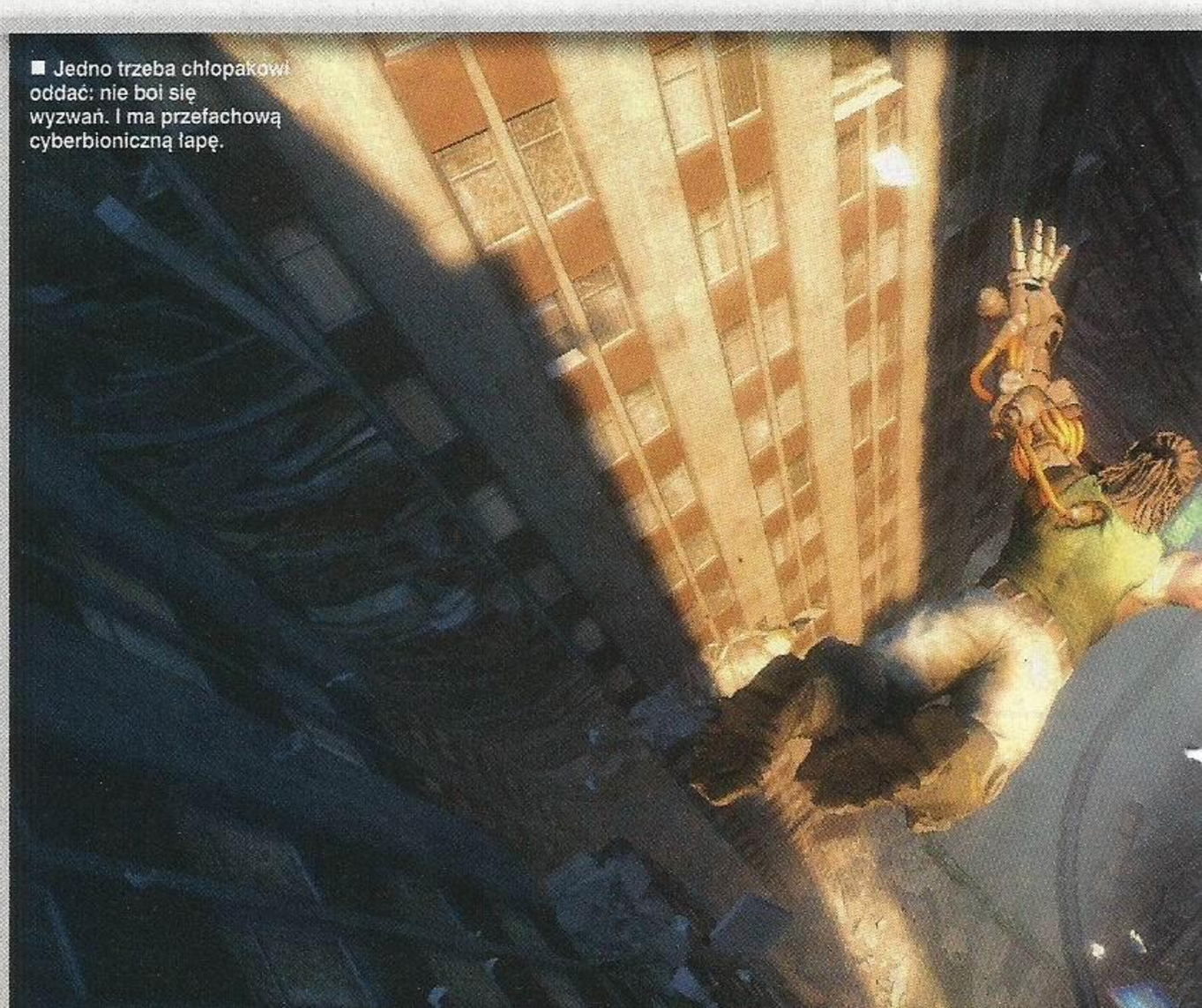
Skoro przelecieli tyle tysięcy kilometrów, to myślisz sobie: ok, dziś będzie się działo duuużo. Kiedy następnie na scenę w kinowej sali wchodzą przedstawiciele firmy i mówią o tym, że ta impreza jest po to, żeby utwierdzić świat w przekonaniu, że Capcom zmienił jakiś czas temu swoją politykę i z wydawania gier głównie na jedną konsolę, przeszedł w tryb multiplatformowy (w tym: pecetowy), to już w ogóle jest się przekonanym o tym, że usłyszy się coś wyjątkowego i związanego z ich największymi markami. Cóż, nie do końca się to udało, bo ani o nowym Residencie, ani o też o wyczekiwanych przez nas kontynuacjach Lost Planet i Dead Rising nie było powiedziane nic. Premierę miał za to Bionic Commando , Apollo Justice i golf na Wii. Pograć dłużej można też było w Devil May Cry 4. // sweter

BIONIC COMMANDO

Światowa moda na oldschool nie ma końca, więc w poszukiwaniu nowych pomysłów Capcom odwołuje się do starych idei. Pierwszy Bionic Commando ukazał się bowiem jeszcze na NESa jakieś 20 lat temu. Przez lata nie miał kontynuacji, ale fani, szczególnie ci starsi, nie zapomnieli o jego istnieniu (nie mówię, że ja – ja nie miałem o nim żadnych wspomnień). Jak przyznał zresztą szef departamentu rozwoju firmy, myśli o zrobieniu sequela po tak długim czasie zaczęły im krążyć po wielu spotkaniach z... dziennikarzami, którzy na pytanie, jaką grę powinno się teraz zrobić, najczęściej odpowiadali: nowy Street Fighter i Bionic Commando. Wewnętrzne ciśnienie na Japończyków wywierał również jeden z niewielu zatrudnionych tam Amerykanów: Ben Judd, pierwszy obcokrajowiec – producent. Jak powiedział, jest gigantycznym fanem Bionica, o kontynuacji marzył od lat, więc zrobi wszystko, żeby tego nie spieprzyć. W krótkim wstępie opowiedział o historii: w dziesięć lat po wydarzeniach z poprzedniej części rządowy agent Nathan Spencer zostaje w wyniku spisku wtrącony do więzienia z wyrokiem śmierci. Jego broń, bioniczny implant zamiast lewej dłoni, który potrafił wystrzeliwać na wiele metrów chwytak na stalowej linie, został mu amputowany i włożony do sejfu. W dniu egzekucji, na Ziemię (czas akcji – daleka przyszłość) spada jednak atomówka nowego rodzaju, a kosmiczni terroryści szybko opanowują główne miasta. Rząd nie myśli długo: ostatnią deską ratunku jest rehabilitacja Nathana, oddanie mu ręki i wysłanie w samotny bój przeciwko dalekim następcom Al-Kaidy.

Specjalna zdolność powoduje jednak, że nie jest to samotna strzelanina z widokiem zza pleców, jak Lost Planet, ale gra bardziej kombinacyjna, w której główny nacisk położony jest na swobodne przedostawanie się w niedostępne miejsca i podróżowanie po terenach drogą powietrzną.

Pomyślcie tutaj o Spider-Manie, który jedną ręką może chwytać się wszystkiego, co oddalone jest o jakieś 40 metrów i dyndać na tym, a w drugiej ma karabin maszynowy. W dodatku, w przeciwieństwie do Petera Parkera, Spencer nie wystrzeliwuje sieci w powietrze i nie buja się na niedopowiedzianych uchwytach w niebie, jak to bywa w przygodach pająka. W Bionic Commando ten swing jest wyjątkowo konkretny i realistyczny, a uczepiać trzeba się tylko rzeczywistych punktów, takich jak zwisające ruiny, mosty, powyginane konstrukcje żelbetonowe, czy zniszczone fragmenty dachów budynków. Gdy zaczyna się taką podróż po mieście, po każdym zaczepieniu trzeba się oderwać, przelecieć kawałek w powietrzu, i – zanim spadnie się kilkadziesiąt metrów w dół – wybrać manualnie kolejny fragment do uczepienia, a następnie wystrzelić w niego hak. Brzmi ciężko, ale nie jest aż takie trudne, bo jeśli podczas lotu celownik natrafia na odpowiednie miejsca, zmienia kolor. Uczucie jest więc jeszcze lepsze, niż w Spider-Manie, bo ma się pełną kontrolę nad kierunkiem i prędkością susów. O tym, że na lince da się podciągać w stylu Wayne'a z Lost Planet nie muszę chyba mówić, dodam tylko jeszcze, że biomechaniczna ręka skarci wrogów w walce z bliska tak, jakby był to gigantyczny młotek, a ciosy połączą się w kombinacje.



■ Jedno trzeba chłopakowi oddać: nie boi się wyzwań. I ma przefachową cyberbioniczną łapę.

Nic dziwnego, że będzie to główny akcent, na który Capcom kładzie nacisk w promocji.

Łapa nie jest tylko środkiem transportu. Spencer robi dzięki niej kombinacje lepsze, niż komandosi. Nie widać było, co prawda, żeby była możliwa akcja z Rainbow Six: Vegas, czyli wbitka do pomieszczenia z rozpędu przez szybę, bo gra się chyba wyłącznie na otwartych przestrzeniach, ale rekompensuje to strzelanie podczas zwisów i bujania się, albo obezwładnianie wrogów liną jak siecią. Rolę broni odegra też otoczenie. Judd pokazywał na przykład scenę, w której na ulicy, nad którą zwisał fragment betonowego bloku, stało trzech przeciwników. Podbiegł do nich i gdy otworzyli ogień (bioniczny komandos jest dość odporny na ostrzał i silny jak sto Pudzianów), uczepił się bloku i zaczął go ciągnąć do siebie. Ten po chwili drgnął i z hukiem spadł na głowy wrogów, kończąc ich żywot.

Liny z chwytakiem będzie się też dało używać jak procy, tylko pociski będą większe: po zaczepieniu Nathan będzie mógł wyrzucić je przed siebie na odległość i rozbić kilku terrorystów niczym kręgle. Biorąc to pod uwagę, osadzenie większości misji w zniszczonych miastach jest świetnym wyborem, ale gra nie boi się też zieleni i przestrzeni równych tym z Lost Planet. W trailerze widać na przykład walkę z bossem przypominającym wielkiego, mechanicznego węża, który wynurza się prosto z łąki i wygarnia z położonego między oczami lasera. Podobny rozmiarem wróg zakończy każdy level.

Wizualnie Bionic Commando nie robi jeszcze tak dużego wrażenia, jak poprzednia strzelanina Capcomu. Może to dlatego, że nie zacina śnieg, może dlatego, że nie ma tu tak wielu wybuchów? W każdym razie miasta są, jak to bywa po eksplozjach atomowych, dość bure i tylko gdzieniegdzie ozdobione pulsującymi, popromiennymi powierzchniami. Są one zresztą naturalną granicą swingu, bo Nathan nie może się ich chwytać.

W ruchu Bionic Commando oferuje wyjątkowe połączenie gracji, poczucia siły i zwinności, a efektu dopełniają falujące jak grzywa Raymana dredy Nathana Spencera.

Kiedy spytałem Bena Judda, czy nie boi się, że odgrzewanie po latach nieistniejącej dziś w powszechnej świadomości marki jest ryzykowne, powiedział, że jest – i to bardzo. Dlatego przed premierą wypuszczą do sieci PS3 i Xboxa 360 oryginalnego Bionic Commando, ale nie mają zamiaru bazować tylko na przeszłości i do tych, którzy nigdy nie mieli NESa, trafić chcą wyłącznie pomysłem i jakością. Wygląda na to, że dadzą radę. ■■

STREET FIGHTER IV

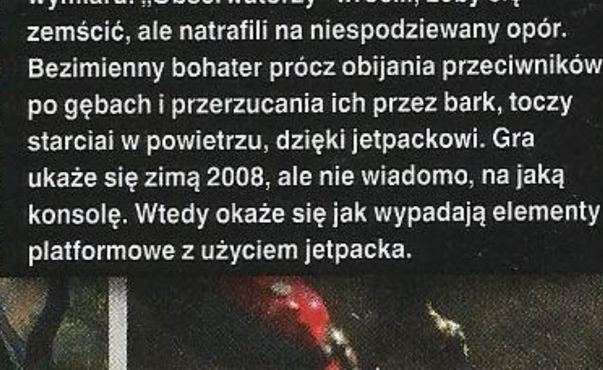
Dla fanów Street Fightera zapowiedzenie tego tytułu nie było gigantycznym szokiem, bo kiedyś musiało to nastąpić. Niestety, Capcom był bardzo powściągliwy jeśli chodzi o detale. Nie dość, że pokazano zaledwie trailer z walki Ken vs. Ryu, to nie powiedziano ani na jakie platformy będzie, ani kiedy odbędzie się premiera. Interesująca jest tylko zmiana stylu graficznego na bardziej mroczny, brudny. Animacjom na filmie towarzyszyły efekty podobne do tego, jakby walczący umazani byli ropą naftową – gęsty dym czy ciecz snuje się za postaciami. Ciężko powiedzieć, czy takie akcje będą w pełnej grze, ale jakaś zmiana w wyglądzie jest pewna, choć gra na 99 pozostanie dwuwymiarowa. Nie wiadomo jednak nic o nowych postaciach czy systemie.

LOST PLANET PS3

Do Londynu leciałem stuprocentowo przekonany, że Capcom pokaże nowego Lost Planeta. Takie nadzieje mieli nawet polscy dystrybutorzy. Centrala uznała jednak, że zanim zrobi kontynuację gry, której sprzedano dotychczas 1,6 miliona sztuk, muszą ją najpierw dostarczyć fanom Sony, dlatego już na początku 2008 roku Wayne przedstawi się posiadaczom PS3! Wersja, którą dostaną, będzie bogatsza niż xboxowa – Extreme Condition zawiera dłuższe przerywniki filmowe, jeszcze trochę poprawioną grafikę, nowe mapy multiplayerowe, na których zagra do 16 osób i nowych grywalnych bohaterów: Joeya znanego tylko z cut-scenek, Franka Westa z Dead Rising i Mega Mana. Jak powiedział Jun Takechuchi, producent gry, możliwe to było dzięki przewadze Blu-raya nad DVD.

DARK VOID

Spodziewałem się informacji o Lost Planet 2 i Resident Evil 5, a dostałem zajawkę Dark Void, całkowicie nowego IP od FASA Interactive, autorów Crimson Skies: High Road to Revenge. DV to shooter tpp, w którym samotny bohater walczy z potężną rasą The Watchers. Kosmici kiedyś czczeni byli na Ziemi jak bogowie, aż w końcu ludzkość wypędziła ich do innego wymiaru. „Obserwatorzy" wrócili, żeby się zemścić, ale natrafili na niespodziewany opór. Bezimienny bohater prócz obijania przeciwników po gębach i przerzucania ich przez bark, toczy starciai w powietrzu, dzięki jetpackowi. Gra ukaże się zimą 2008, ale nie wiadomo, na jaką konsolę. Wtedy okaże się jak wypadają elementy platformowe z użyciem jetpacka.



CUDZOZIEMCY W CAPCOM

Podczas pokazowej dyskusji o Bionic Commando spytałem Bena Judda, jak to możliwe, że Amerykanin został szefem projektu w Capcomie. Powiedział, że firmie była potrzebna zachodnia wizja, bo gra ma być, jak się wyraził, międzynarodowa. Co to znaczy? Na przykład to, że użyją zupełnie innej palety barw. Na przykład to, że sterowanie bohaterem będzie zupełnie inne, za pomocą obu gałek (a według Japończyków, tam tradycyjnie używa się jedynie lewej). Na przykład to, że swoboda w grze, rozległość terenu, będzie zupełnie inna, bo w Azji ludzie wolą mieć zawsze tylko jedną drogę do celu i mało wyborów, za to długą i głęboką historię. Ta swoboda jest zresztą źródłem pewnych problemów, bo jak nam powiedział jeden z designerów, Japończycy nie są przyzwyczajeni do patrzenia we wszystkie strony (dlatego nie są tam popularne FPP-y) i po chwili grania w takie gry zbiera im się... na wymioty. Skoro kierownictwo nad tytułem Capcomu dostał po raz pierwszy w historii Amerykanin, to jego szefowie stwierdzili, że muszą poszukać do wykonania zadania firmy spoza Japonii. Wybór padł na Grin, który zrobił wcześniej średnio przyjętą strzelaninę Bandits i ostatniego GRAWa. Doświadczenie w zręcznościówkach mają niewielkie, ale to nie przeszkadza, bo i tak wszystkie rozkazy idą do nich z Tokio, a oni tylko je realizują.

OKAMI NA WII

O Okami na Wii powiedziano niewiele i dość krótko. Najważniejsze informacje są takie: gra będzie, a za pędzel posłuży wiilot. Niewiele.

UMARŁ PHOENIX, NIECH ŻYJE APOLLO!

Zakończenie trylogii Phoenixa Wrighta jest jeszcze świeże, ale Capcom już ma gotową kolejną grę sądową. Następcą błyskotliwego adwokata jest Apollo Justice, a początek jego historii przypomina filmy Hitchcocka. Jak bowiem inaczej określić to, że pierwszą sprawą, na której Apollo ma się uczyć przecież dopiero zawodu, jest obrona... Phoenixa Wrighta oskarżonego o popełnienie morderstwa w barze! Ofiarę znaleziono w pokoju, w którym rozgrywana była partia pokera. Przyczyna śmierci: cios w głowę zadany butelką ulubionego soku Wrighta. Podejrzany zatrudniony był w lokalu jako pianista, ale już podczas wstępnych przesłuchań przyznaje, że nie potrafi nawet na tym instrumencie grać, a jego faktycznym zawodem jest... poker. I, że grał feralnej nocy z denatem. Mimo tych praktycznie ewidentnych dowodów, Phoenix jest dziwnie wyluzowany: ubrany w nasuniętą głęboko na oczy wełnianą czapeczkę, żuje w sądzie gumę i odpowiada na wszystkie pytania tak, że prokurator od razu wnioskuje o skazanie. Apollo, wyjątkowo z kolei zestresowany, próbuje wdrożyć się w prawniczy świat, w czym pomaga mu stary mentor Phoenixa, więc nawet ci, którzy nie grali w poprzednie części, nie będą mieli problemów ze zrozumieniem, jak się przesłuchuje świadków, czy okazuje dowody i wnosi sprzeciwy. Będzie dobrze.

RESIDENT EVIL 5

Największy nieobecny imprezy. Kiedy w kinie, po przedstawieniu wszystkich tytułów, jakie będą prezentowane, zapaliło się światło, a nie wymieniono RE5, odczuwalna była atmosfera wielkiego zawodu. O piątce nie powiedziano absolutnie nic. Mimo, że wiadomo było, że jest już w produkcji, ludzie z Capcomu mieli do powiedzenia na ten temat tyle, co Piechniczek o nowoczesnej piłce. Czyli nic – i nie dało się w żaden sposób czegokolwiek od nich wyciągnąć.

DEVIL MAY CRY 4

Nowego Devila można już było kilka razy zobaczyć, więc to żadna premiera, ale w Londynie dało się też pograć i porozmawiać z Hiroukim Kobayashim, który go robi. Powiem szczerze – nie jestem ekspertem od przygód Dantego, więc mogę nie brzmieć jak Marcel piszący o Pro Evo, ale najważniejsze informacje zapamiętałem.

Bohaterem jest Nero, młody gość, który na pierwszy rzut oka nie różni się od Dantego prawie niczym. Też ma białe włosy, też jest taki blady i też umie robić wszystko z mieczem. Zamiast prawej dłoni ma jednak Devilbringera – szatańskie pazury, potężniejsze niż dowolna broń. Używając ich, w jednej kombinacji można na przykład doskoczyć do wroga i wyrzucić go w powietrze, w którym robi się już to, co w poprzednich częściach: kilkanaście ciosów i strzałów. Z bliska z kolei tą łapą podnosi się pechowca, który chwilę później rzucony zostanie o glebę, po czym najczęściej, jeśli jest standardowym mięsem armatnim, już się nie podniesie.

Devilbringer służy też do krótkiej teleportacji. W niektórych momentach, kiedy zamknięte są wszystkie przejścia, na podłodze znajdują się podświetlone okręgi, na których trzeba stanąć, by ujawnić punkty energii zawieszone w powietrzu. Kombinacja klawiszy przenosi do nich Nero, pozwalając pokonać przepaści.

Nowe zdolności dostaje też Dante, którym w późniejszym momencie będzie można zagrać, a który – jak zasugerował Kobayashi, jest w pewien sposób spokrewniony z Nero (no nigdy bym nie przypuszczał...). Pojawia się choćby tryb walki Pandora – z trzymanej w ręku walizki blondyn wyjmuje coraz to potężniejsze giwery. Na przykład łuk, albo coś, czego bym się po Devilu nie spodziewał: stalowy pierścień o średnicy dwóch metrów, na którym zamontowane jest tak z dziesięć wyrzutni rakiet. Easy mode w DMC? Nie do końca, bo mimo, że po takiej salwie na ekranie zostają tylko czerwone globulki energii, to im silniejsza broń, tym więcej jej zużywa. Fajnie jednak raz na jakiś czas zrobić taką rzeźnię.

Zabawne zresztą, że to Dante jest pierwszym bossem, z jakim spotka się Nero na swojej drodze. I będzie to jego pierwsza walka w ogóle! Na pokazie była zresztą kupa śmiechu, bo sam twórca gry miał ogromne problemy z pokonaniem Dantego, więc po pięciu minutach walki zasugerowałem, że brakuje mu skilla w jego własnej grze. Uśmiał się i powiedział, że jeszcze nie dopracowali poziomu trudności. Poruszenie na sali wzbudziła też jedna z nowych bohaterek Orderu, Gloria. Nie wiadomo, czy grywalna, czy nie, ale laska ma wielkie oczy i jest w typie siatkarek z Dead or Alive'a. Pod względem skąpości ubioru – też.

Z innych nowości: twórcy mają już chyba dość zamków, bo o wiele więcej walk odbędzie się w przestronniejszych miejscach: portach, dżunglach, czy w górach. Pokazano też bossa, sztuk jeden. Smoko-wąż ujeżdżany przez jakąś pannę, był standardowym przeciwnikiem w stylu przetrwaj-atak-a-potem-masz-10-sekund-na-nawalanie-słabego-punktu. ■■

BAW SIĘ KLOCKAMI
OD I DO VI

LEGO® STAR WARS®
THE COMPLETE SAGA

W SKLEPACH 16 LISTOPADA

NOWE OPCJE GRY
W tym nowe Moce i zupełnie nowy tryb wyzwania

NOWE ROZBUDOWANE POZIOMY
Zwiedź kompletnie nowe poziomy aby w pełni poznać Sagę Gwieznych Wojen

NOWE POSTACI
Połącz ze sobą prawie 120 postaci ze WSZYSTKICH sześciu epizodów

3+ www.pegi.info

Wii NINTENDO DS PLAYSTATION 3 XBOX 360 LIVE LUCASARTS

Wyłączna dystrybucja w Polsce Licomp Empik Multimedia Sp. z o.o. Obornicka 11, 02-948 Warszawa.

Nie wszystkie funkcje dostępne są na każdej platformie. Zajrzyj na HYPERLINK „http://www.LucasArts.com" www.LucasArts.com po więcej szczegółów. LucasArts i logo LucasArts, STAR WARS i powiązane są znakami handlowymi Lucasfilm Ltd i firm powiązanych w USA i/lub innych krajach. © 2007 Lucasfilm Entertainment Company Ltd. lub Lucasfilm Ltd. Wszelkie prawa zastrzeżone. LEGO, logo LEGO i mini figurki są znakami handlowymi LEGO Group. © 2007 Lucasfilm i The LEGO Group.

INFO
DEVELOPER: EA BLACK BOX
WYDAWCA: ELECTRONIC ARTS
TERMIN: LISTOPAD
PLATFORMA: PS3, XBOX 360, PS2, WII, PSP, NDS

NEED FOR SPEED™ PROSTREET

NIE MONTUJ WIELKIEGO SPOILERA DO MALUCHA, SZYBCIEJ OD TEGO NIE POJEDZIE...

Electronic Arts może udawać, że nadal tworzy przystępnego i radosnego racera, ale po tym, co widziałem w wersji preview, bliżej tej grze do Forzy, niż do błyskającego kogutami Most Wanted czy baunsującego Undergrounda. Owszem, nadal wiele elementów jest uproszczonych, ale w ProStreet po raz pierwszy można się (oczywiście nieobowiązkowo) nieco ubrudzić wirtualnym smarem grzebiąc w ustawieniach samochodów. Wyświetlana jest również linia idealnego toru jazdy... A to już o czymś chyba świadczy.

Podobnie jak trzy poziomy trudności sterowania (Family, Racer, King – na pierwszym auto samo zwalnia w zakrętach, na ostatnim zachowuje się dość realistycznie) do oraz to, że niektóre wyścigi wygrać wcale nie jest łatwo. I to na o wiele wcześniejszym etapie zabawy, niż miało to miejsce w długiej serii protoplastów ProStreeta. >>

GRZECZNIE I BEZPIECZNIE

Oficjalne powody zmiany stylistyki gry i odejścia od wyścigowego podziemia i klimatu „Szybkich i wściekłych" brzmią: światowa scena tunerska porzuca klimat Pimp my ride i furek wyglądających, ale niezbyt dobrze jeżdżących, na rzecz półzawodowstwa – zorganizowanych imprez, sponsorów, nagród itd. Po części zgadzam się z tym – po co ładować grubą kasę w samochody, których możliwości nie da się wykorzystać na ulicach, a jeżeli nawet, to z zagrożeniem życia i pod groźbą kar – utraty prawa jazdy, odebrania samochodu i olbrzymich mandatów. Ale bardziej prawdopodobne wydaje się, że przyczyny były prozaiczne. Lepiej dmuchać na zimne – z takiego założenia najwyraźniej wyszli prawnicy do spółki z szefami EA. Po co namawiać ludzi do nielegalnego ścigania i konfliktów z prawem, jak to zazwyczaj miało miejsce w poprzednich NFSach, żeby potem po jakimś wypadku z ofiarami usłyszeć, że sprawca codziennie grał w Most Wanted i to nie jego przecież wina, że mu się rzeczywistość z grą pomyliła. Stąd lepiej wszystkie te wypasione i odpicowane furki wrzucić na zamknięte trasy, gdzie chętni będą się ścigać w kontrolowanych warunkach. Ma to swoje głównie złe strony. Przynajmniej dla mnie – po pierwsze, nielegal jest pociągający, a robienie wała z gliniarzy ma długą tradycję nie tylko w grach, ale przede wszystkim w filmach. Po drugie – od grzecznego ścigania mamy Gran Turismo, Forzę, PGRa. Po trzecie, wyleciała w zasadzie fabuła. Wiem, w żadnej z części nie była orlich lotów, ale jednak coś tam dorabiała.

Co zostało? Ściśle wyścigowa gra urozmaicana z różnym skutkiem dodatkowymi zawodami, które znane są już z poprzednich części. Czy to źle? Nie. Ale jakoś tak mało enefesowo...

DZIEŃ ZA DNIEM

NFS powoli zaczyna odcinać się także od korzeni tkwiących w poprzedniej generacji – po raz pierwszy gra została stworzona z myślą o mocniejszych maszynach – Xboksie 360 i PS3, a dopiero potem skonwertowano ją na PlayStation 2 i Wii. To dobra wiadomość dla każdego posiadacza sprzętu HD – gra jest zdecydowanie ładniejsza, lepsze są tekstury i modele samochodów, otoczenie nie jest dwuwymiarowe, furki efektownie się niszczą sypiąc częściami i szkłem po każdym mocniejszym dzwonie. Ale na PS2 nie jest tak różowo – widać, że gra została mocno zubożona, żeby w ogóle mogła „pójść" na tym sprzęcie. Zrezygnowano w ogóle ze zniszczeń, a grafika nie spowoduje u nikogo opadu szczęki. No chyba, że został zahibernowany w czasach Ponga. Ale poza tymi szczegółami oraz brakiem trybów online – ProStreet na PS2 jest tą samą grą – te same tryby, takie same zawody.

Podstawą kariery, ale także całej gry w ogóle, a zwłaszcza trybów online, są zawody Race Days – zamiast brać udział w pojedynczych wyścigach, trzeba wygrać w kilku dyscyplinach i zdominować taką imprezę. Co ciekawe, po zgłoszeniu się do zawodów nie można ich opuścić nie tracąc uzyskanych wyników punktowych. Innymi słowy, żeby wygrać lub zdominować zawody, trzeba to zrobić za jednym zamachem, bez skakania po innych Race Dayach. Nagrody w zawodach są dwojakie – wygrywa się kasę za same wyścigi plus premia za wygraną i dominację oraz zdobywa punkty w zależności od osiągnięć. Oczywiście najwięcej kasy i punktów wpada

Nieudana próba wheelie za słabym do tego samochodem prowadzi do przegrzania (łba i silnika) i próby zemszczenia się na przeciwniku.

za zwycięstwa, ale dodatkowym bonusem, zwłaszcza punktowym, jest nie tylko wygranie jakiejś konkurencji, ale także zmieszczenie się w wyznaczonym czasie. Krótko – im lepiej jeżdżę, tym szybciej dominuję Race Day i nie muszę uczestniczyć w każdych zawodach, jakie są w jego trakcie rozgrywane. Czasami wystarczą dwa pewne zwycięstwa, by wygrać Race Day i kolejne jedno lub dwa, żeby zawody zdominować.

CO ZOSTAŁO? ŚCIŚLE WYŚCIGOWA GRA UROZMAICANA Z RÓŻNYM SKUTKIEM DODATKOWYMI ZAWODAMI

Fajne i uczciwe, choć nie do końca. Ale o tym za moment, teraz jeszcze jedne dobrze wykombinowana sprawa. Otóż po zdominowaniu zawodów można do nich podejść ile razy się chce. Oczywiście w celu zdobycia większej ilości kasiuty potrzebnej do tuningu i kupowania nowych furek. Ba, można nawet wskoczyć sobie do jakiegoś już zdominowanego Race Daya i zaliczyć jeden tylko wyścig, a potem bez żalu wyjść.

Z każdym zdominowanym Dniem odkrywane są kolejne, uszeregowane w równoległych nazwijmy to „kolumnach". W pierwszej kolumnie do wygrania jest sześć Race Days. Potem jest event specjalny Showdown i odkrywa się kolejna seria zawodów, a także sporo nowych samochodów do kupienia.

KATEGORIA GRIP

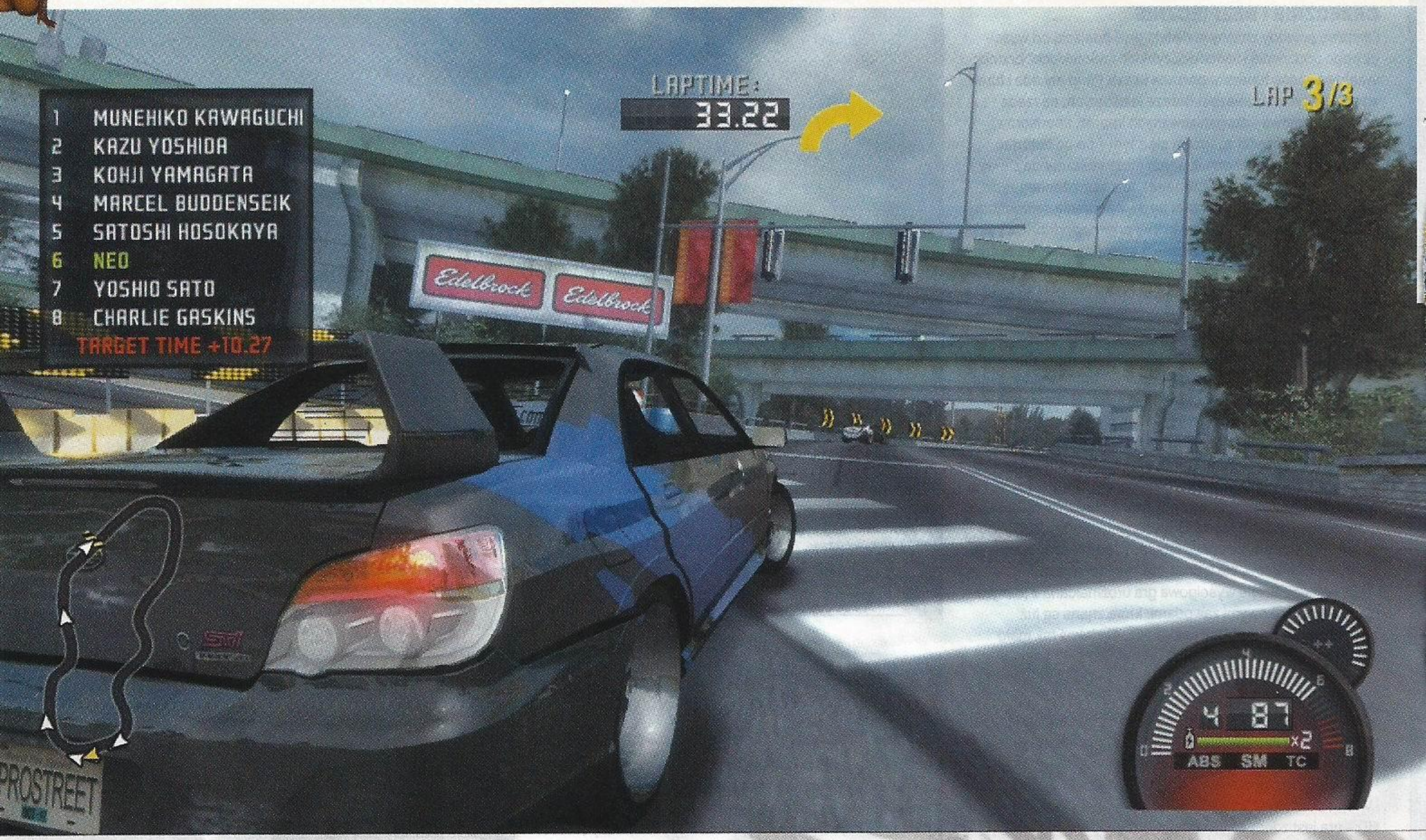
Grip – normalny wyścig bez limitów osiągów fury – można wystawić kilkusetkonnego potwora do zawodów z jakimiś leszczykami i pojechać ich aż miło. Sporo tu walki i przepychanek na trasie.

Grip Class – jak wyżej, ale z podziałem na klasy – samochód zostaje przypisany według mocy do Klasy A lub B (po cztery w każdej), a zadaniem gracza jest wygranie z przeciwnikami będącymi w jego zasięgu. Co nie znaczy oczywiście, że nie można pościgać się furą z Klasy B z tymi z A. Ale ciężko jest ich dogonić.

Sector Shootout – ciekawa innowacja w serii. Trasa jest podzielona na cztery odcinki, a zadaniem gracza jest osiągnięcie na każdym z nich jak najlepszego czasu, co jest punktowane. Jednak przeciwnicy, tym razem jest ich maksymalnie czterech, również starają się to zrobić i ustanowić swoje rekordy. Wygląda to mniej więcej tak: na pierwszym okrążeniu ustanawiam jakiś czas i zbieram punkty, na drugim przeciwnik go bije i zgarnia swoją dolę, więc staram się na ostatnim okrążeniu znów poprawić wynik, by zgarnąć jeszcze więcej punktów. Sumują się wszystkie ustanowione wyniki bez względu na to, czy ktoś je później poprawił, a kto zbierze najwięcej punktów ten oczywiście wygrywa.

Time Attack – niby prosta i od wieków znana sprawa, ale tym razem twórczo urozmaicona. Nadal chodzi o ustanowienie jak najlepszego czasu, ale w konfrontacji z trzema przeciwnikami, co przybliża nudny Time Attack do normalnego wyścigu. Nie trzeba być pierwszym, ale najczęściej okazuje się, że ustanowienie najlepszego czasu wiąże się koniecznością wyprzedzenia konkurentów. I kilkoma obcierkami i szturchnięciami.

To nie drift, a normalny wyścig, ale kierowca zauważył, że jest fotografowany przez reportera w czapce Neo Plus i od razu zaczął się popisywać. Szkoda tylko, że wcześniej tak mocno rozwalił furę. No ale nic, poszło do druku.



Dodatkową kolumnę stanowią specjalne Dni, w których mierzymy się z mistrzami jednej wyłącznie konkurencji, co zależy z kolei od naszych postępów podczas „zwykłych" Dni, a konkretnie – od bycia bezkonkurencyjnym w jednej z kategorii. Celem zaś ostatecznym, jest pokonanie Ryo Watanabe, króla street racingu. Stąd też przewijający się wszędzie motyw korony z pięcioma kolcami – cztery wyrażają pomniejszych mistrzów poszczególnych dyscyplin, a piąty, środkowy, właśnie Króla Ryo. Tak więc aby zaliczyć całą grę, trzeba się wyćwiczyć w każdym rodzaju zawodów, co wydaje się dość trudne, bo niektóre, przynajmniej w wersji preview, którą miałem okazję ogrywać przez blisko dwadzieścia godzin, kompletnie mi nie podeszły i uważałem ich zaliczanie za męczącą stratę czasu.

ŻEBY WYGRAĆ LUB ZDOMINOWAĆ ZAWODY, TRZEBA TO ZROBIĆ ZA JEDNYM ZAMACHEM, BEZ SKAKANIA PO INNYCH RACE DAYACH

Race Days równie ważną rolę odgrywają w trybach sieciowych i oferują niespotykaną dotąd w wyścigach online nowość – każdy z zaproszonych do zawodów uczestników będzie mógł wziąć w nich udział o dowolnej wybranej przez siebie porze, a nie tak, jak to miało miejsce dotychczas, tylko wtedy, gdy wszyscy zainteresowani będą jednocześnie w sieci. Co ciekawe – informacje o ważnych wydarzeniach mogą przychodzić do graczy na maila lub komórkę (tam gdzie to będzie możliwe oczywiście). EA postawiło też mocno na dzielenie się przez graczy stworzonym przez siebie towarem – przede wszystkim Blueprintsami, czyli ustawieniami samochodów. Na listach rankingowych ważna będzie więc nie tylko ksywka najlepszego kierowcy, ale także jego mechanika – twórcy ustawień. Będzie także oddzielna lista rankingowa właśnie dla twórców najczęściej wykorzystywanych i najlepszych ustawień. Oprócz tego gracze mogą tworzyć własne Race Days oraz oczywiście dzielić się stworzonymi przez siebie furami.

KATEGORIA DRAG

Drag – najprostszy i najszybszy sposób na zdobywanie kasy, czyli wyścig równoległy na jedną czwartą lub pół mili. Od czasów Undergroundów nieco zmieniony – nie ma ruchu na trasie, jest pełna kontrola nad samochodem, a przed każdym z trzech wyścigów w serii (w końcowej klasyfikacji liczy się czas wyłącznie najlepszego przejazdu) odbywa się mini-gierka w rozgrzewanie opon – należy wskazówkę obrotomierza trzymać w wyznaczonym polu, by uzyskać jak najlepszą przyczepność gum do asfaltu, a co za tym idzie – lepsze czasy. Podczs samego wyścigu zasady są proste – liczy się czas reakcji na starcie oraz perfekcyjne trafianie ze zmianami biegów, co wykonuje się prawym analogiem (dla hardcore'owców – jest też sprzęgło, na X360 pod LB). Złe wrzucenie biegu kończy się zdławieniem silnika i utratą bardzo cennych ułamków sekund. Silnik można też przegrzać i doprowadzić do eksplozji, ale to zdarza się rzadko. Bardzo przydaje się dopalacz podtlenku azotu odpalony w kluczowym momencie. Na początku gry wygrywanie jest dość łatwe, z czasem do zmagań trzeba zacząć wystawiać samochody z mocą ponad tysiąca koni, a utrzymanie takiego potwora na trasie nie jest wcale proste. Najmniejszy błąd może skończyć się kompletnym skasowaniem auta. Lub po prostu przegraną.

Wheelie Competition – rozrywkowa w założeniach, ale jak na razie bardzo frustrująca zabawa w jazdę na tylnych kołach. Potrzebny jest do tego samochód o ogromnej mocy, która sprawia, że przód auta staje dęba zaraz po starcie. Celem jest przejechanie jak największego dystansu. Trudna dlatego, że przy takiej mocy ciężko trafić ze zmianami biegów po odpaleniu nitro, a i jazda na wprost sprawia gigantyczne problemy. Zdecydowanie wymaga jeszcze szlifów zanim gra trafi na rynek. Co dziwne, podczas normalnego draga ten sam samochód nie staje dęba, choć start jest równie ostry.

NFS rozgrywa się w trzech miejscach na świecie: na pustynnych terenach USA, tokijskich autostradach i niemieckich autobahnach.

Tak wygląda menu Race Daya, gdy przez chwilę zostawimy pada w spokoju – kamera kręci się pomiędzy naszymi furami, panienki prężą swe wdzięki, a ludziska w zachwycie przystają koło fachowych maszyn i cykają sobie fotki.

Nie brakuje fachowych bryczek, są klasyczne amerykańskie muscle cary świetnie nadające się do draga, japońskie maszyny do driftowania oraz sporo europejskich wózków sportowych.

DRAG, DRIFT, GRIP, SPEED

Oto cztery podstawowe kategorie samochodów i zawodów w Need for Speed: ProStreet. Drag – ogromna moc, jedna czwarta lub pół mili, dwa samochody, przyspieszenie wgniatające w fotel i walka o jak najlepszy czas. Drift – spopularyzowane przez Japończyków jeżdżenie w nieustannym poślizgu. Grip – pod tą niewiele mówiącą nazwą kryją się normalne wyścigi, kilka okrążeń, ośmiu zawodników i ostra walka na torze. Speed – jazda od punktu A do B z obłędną prędkością, im szybciej tym lepiej. I trudniej. Więcej informacji o poszczególnych rodzajach zawodów w każdej z kategorii znajdziecie w ramkach.

Przeznaczenie samochodu determinuje możliwość wzięcia udziału w jakiejś konkurencji, czy w ogóle w konkretnym Dniu – gdy nie miałem np. samochodu do driftingu, gra nie dopuściła mnie do zawodów. Co fajne, kategorie nie są absolutnie sztywne – furki można niemal dowolnie przesuwać pomiędzy klasami. Maszynę do dragów można przesunąć do kategorii speed lub grip bez najmniejszego problemu, choć warto przed pierwszymi zawodami zajrzeć pod maskę i nieco tam pogrzebać – wiadomo, że hamulce podczas wyścigów na 1/4 mili nie grają żadnej roli, ale podczas krętych wyścigów mogą okazać się przydatne. Jedyne obostrzenie, zresztą absolutnie zrozumiałe, dotyczy driftu – do tej kategorii mogą należeć wyłącznie samochody z napędem na tył, wiadomo, że efektownymi poślizgami można sunąć tylko wtedy, gdy ma się furę z ogromną mocą na tylnej osi.

TOTALNA DEMOLKA

Kolejną nowością w serii są zniszczenia samochodów. W poprzednich częściach można było furę skasować

DEVELOPER NA SPOWIEDZI: JOHN DOYLE

N+: Co stało za decyzją o zmianie klimatu serii na bardziej profesjonalny, a nawet symulacyjny?

John Doyle: Obserwowaliśmy subkulturę miłośników samochodów jako zjawisko całościowe i zauważyliśmy, że zmierza w nowym kierunku – osiągów. Ginie powoli ten jej odłam, który zainspirowany filmem *Szybcy i wściekli* uderzył w kierunku samochodów odpicowanych, jak na wystawę samochodową, ale o wiele gorzej jeżdżących, niż wyglądających.
Chcieliśmy oddać to w grze i dostarczyć odbiorcy. W tym roku pragnęliśmy skupić się na tym, co naprawdę sprawia, że czujesz się, jakbyś prowadził potężny samochód sportowy. Pomysł jest prosty – samochody mają wyglądać świetnie, otoczenie pośród którego się ścigają również, ale tym razem chcieliśmy, żeby samochody zachowywały się realistycznie, więc stworzyliśmy nowy silnik liczący fizykę. Dodatkowo chcieliśmy koniecznie jak najbardziej realistycznie oddać dym unoszący się spod kół podczas palenia gum oraz zniszczenia, które są konsekwencją popełniania błędów.

N+: Musieliście przeprowadzić niezły badania, żeby to dobrze odwzorować, byliście pewnie na wielu zawodach. Jakie są wasze wrażenia i czego się nauczyliście?

John Doyle: Byliśmy na wielu imprezach wyścigowych, mamy także w ekipie kilku ludzi, którzy są całkiem doświadczeni. Dodatkowo paru zawodowych kierowców pomagało nam w pracach nad ProStreet, w szczególności nad tuningiem samochodów. Sami zresztą też „bawiliśmy" się samochodami, a samochody producentów z naszego zespołu trafiały na okładki specjalistycznych magazynów. Obserwowaliśmy uważnie zawody dragsterów, byliśmy także na zawodach Formula D (amerykańskie zawody drifterów – przyp. red.), by obejrzeć mistrzów driftowania z ogromnymi prędkościami. Kilku naszych ludzi, między innymi producenci, spece od fizyki i renderowania doświadczyło driftowania z prędkościami ponad 150 km/h, żeby mogli poczuć i zobaczyć jak to wygląda.
Naszym najważniejszym celem było uczynienie gry jak najbardziej wiarygodną, w tym celu musieliśmy oddać to, jak brutalne i potężne są te samochody i jak ogromne siły działają na nie podczas zawodów.

N+: Powiedzmy, że jestem fanem Gripa, ale nie bardzo pasuje mi Drag lub Dift. Czy mogę przejść grę skupiając się wyłącznie na jednym tylko jej aspekcie?

John Doyle: Nie. ProStreet polega na wymasterowaniu każdego z czterech typów samochodów i zawodów w jakich mogą brać udział. Musisz zostać mistrzem gripa, drifta, draga i speeda, by móc pokonać tego, którego nazywamy Showdown King i zostać królem ulicznych wyścigów. Ryo Watanabe, nasz Showdown King, jest mistrzem w każdej z dyscyplin, jakie znajdziecie w ProStreet. Dodatkowo mamy czterech pomniejszych mistrzów poszczególnych kategorii. Dopiero pokonanie ich czterech, a następnie Showdown Kinga, powoli zająć ci miejsce na tronie. Wcześniej jednak czeka wiele innych zawodów podczas których będziesz mógł zdobyć niezbędne do tego umiejętności.

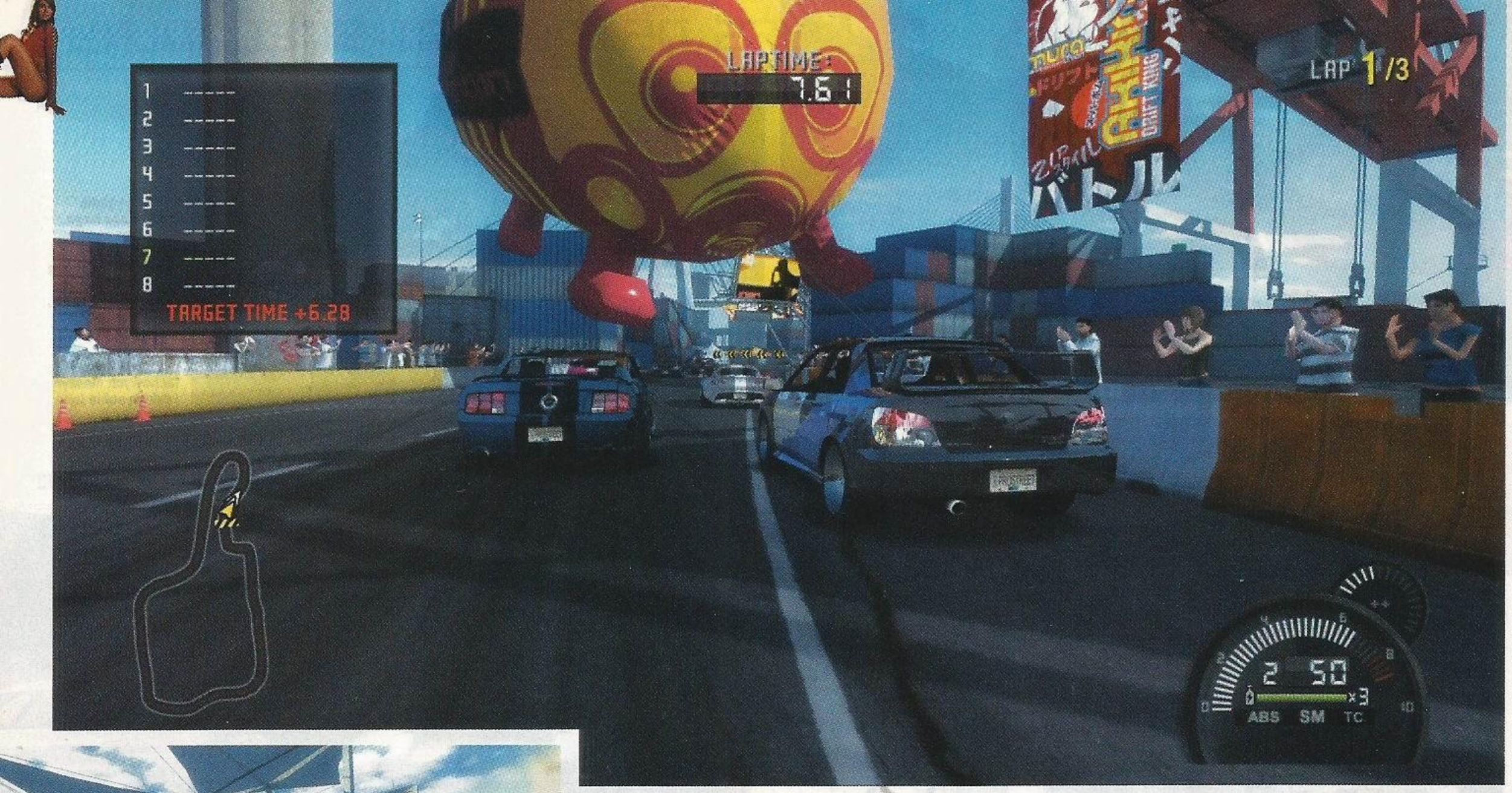
N+: Wiemy już, że w tej części nie będzie policji ścigającej gracza za nadmierną prędkość. Czy to jednorazowa zmiana, czy też może obranie zupełnie nowego kierunku dla całej serii?

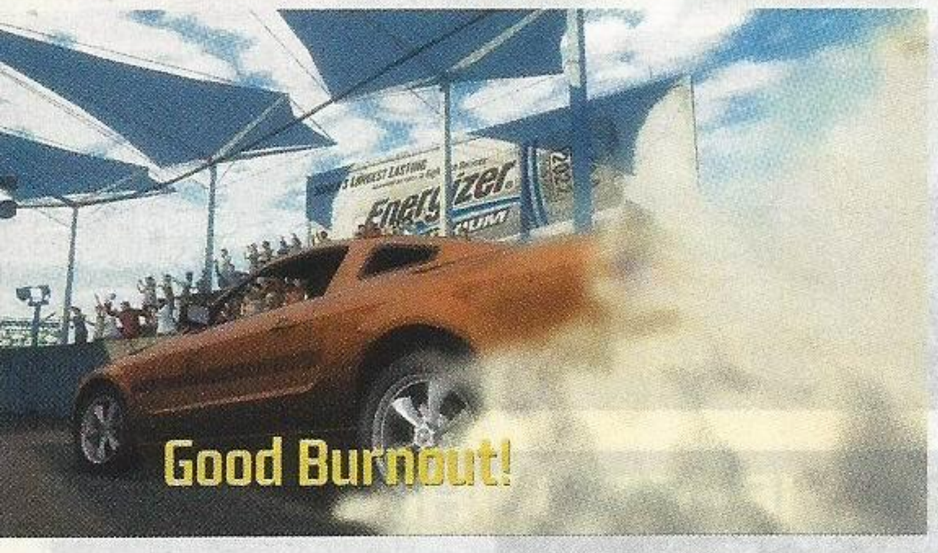
John Doyle: Przed stworzeniem kolejnych części NFSa zrobimy to, co zawsze: dowiemy się w co ludzie chcą grać. Zdaję sobie sprawę, że ganianie się z gliniarzami było całkiem popularne wśród graczy, więc ciężko sobie wyobrazić, że porzucimy ten temat na zawsze.

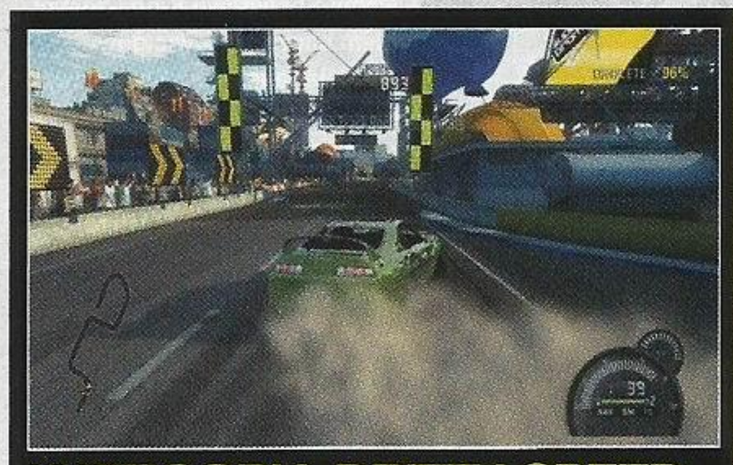
N+: Podczas zawodów drifterów wielu uczestników zakłada specjalne opony, z których podczas „palenia" leci kolorowy dym. Na jednej z renderowanych scenek w ProStreet spod potężnej fury leci czerwony dym, czy w grze też można sobie założyć takie fajne opony?

John Doyle: Nie tym razem. Coś przecież musieliśmy sobie zostawić do następnych części serii <śmiech>.

N+: Dzięki za rozmowę.







KATEGORIA DRIFT I SPEED

Drift – krótki kawałek krętej trasy, fura z napędem na tylną oś i jak najwięcej jeżdżenia bokiem. Niby proste, ale jakoś twórcom serii NFS nie wychodzi tak, żeby było grywalne. Nigdy mi te zawody w serii NFS nie podchodziły, a zapowiedzi, że teraz będzie lepiej, chyba nie do końca są zgodne z prawdą. Przynajmniej w wersji preview. Podczas wielogodzinnych prób udało mi się osiągnąć przyzwoite wyniki, ale nigdy dwa lub więcej razy z rzędu. Za dużo wysiłku trzeba włożyć w sterowanie furą, która i tak nie chce driftować w pożądanym kierunku lub zaczyna wchodzić w poślizg podczas zbyt małej prędkości, co jest bardzo nisko punktowane. Na razie jest to jazda poślizgiem niekontrolowanym i najbardziej porażkowy rodzaj zawodów w NFS ProStreet. Jak dla mnie mogłoby go w ogóle nie być. Mam nadzieję, że twórcy gry są tego świadomi i postarają się coś tu jeszcze poprawić.

Speed Challenge – klasyczny wyścig od punktu A do B z kilkoma przeciwnikami. Od Grip różni się tym, że trasy są o wiele mniej kręte, a zakrętu łagodne. Poczucie prędkości jest ogromne dzięki odpowiednio ustawionej kamerze, a sterowanie podkręcono tak, żeby panowanie nad samochodem przy prędkościach ponad 250 km/h było jak najtrudniejsze, a każdy błąd mógł skończyć się kompletnym skasowanie auta.

Top Speed Run – jak wyżej, ale w ostatecznym rozrachunku liczy się suma prędkości, jakie odnotowały fotoradary na kolejnych checkpointach. Nitro się przydaje.

(Totaled!), teraz doszedł też poziom lekkich i ciężkich zniszczeń podczas wyścigów. Lekkie oznaczają nieznaczne pogorszenie osiągów pojazdu, ciężkie, co jasne – utrudniają jazdę nieco bardziej. Ze zniszczeniami wiąże się też jeden fajny, choć być może niemiły graczom patent. A nawet kilka. Po pierwsze, jeżeli gracz coś schrzani i jego furka ulegnie zniszczeniu, to restart wyścigu nic nie pomoże – musi ją naprawić za kasę lub specjalne tokeny kupowane lub zdobywane jako nagrody. Wprawdzie nieco uszkodzona fura może dalej brać udział w zawodach tego Race Daya, ale zmniejsza to szanse na sukces. Jednak po jego opuszczeniu trafia do garażu i nie może być wystawiona do następnych zawodów dopóki nie zostanie naprawiona. Co gorsza, kompletnie skasowaną furkę można naprawić wyłącznie tokenem kosztujacym 10.000 enefesowej kasiuty, co przy jego braku może spowodować konieczność wycofania się z zawodów. Nie spotkało mnie to jeszcze, ale raz było blisko – ostatni token poszedł na naprawienie fury rozwalonej podczas driftu, więc przez resztą wyścigów modliłem się, żeby nic się nie przydarzyło.

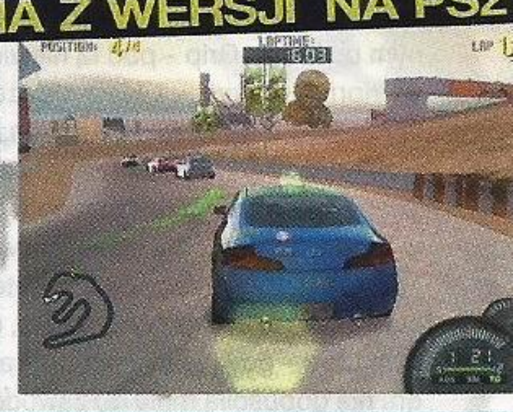
NFS JEST UZNANĄ MARKĄ I ZMIANA PODEJŚCIA NIE POWINNA ZNIECHĘCAĆ PRZECIWNIKÓW „SYMULATORÓW"

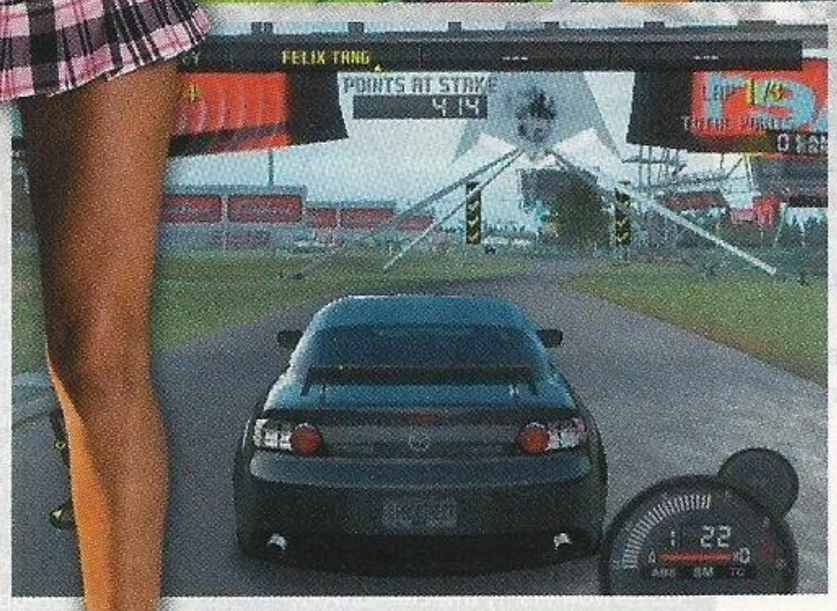
BĘDZIE INACZEJ, ALE NIE GORZEJ

Pod względem oprawy i designu, ilości dostępnych furek, opcji grzebania w samochodach oraz tuningu wizualnego raczej nie będzie na co narzekać, NFS jest uznaną marką i zmiana podejścia nie powinna zniechęcać przeciwników „symulatorów". Zresztą samo sedno gry nie zmieniło się jakoś bardzo radykalnie – nawet niedzielny kierowca, który do racerów podchodzi okazjonalnie, nie powinien mieć problemów z ogarnięciem sterowania. Szczególnie, gdy wszystkie „wspomagacze" będą włączone. Tuning dostępny jest w dwóch opcjach – znanych już z poprzednich części paczkach ulepszających osiągi samochodu lub też kupowania każdej z części osobno i składania z nich wyścigowego potwora. Z kolei fan symulacji dzięki opcji wyłączenia ułatwień też będzie mógł się nieźle pobawić, choć tak naprawdę realistycznie jest tylko w Gripach i może Dragach jeszcze. W Speedzie i Drifcie jest już bardziej rozrywkowo, a mniej symulacyjnie. Tak czy inaczej NFS: ProStreet będzie jednym z lepszych, o ile nie najlepszym racerem tej jesieni i zimy na next-genach (a już zwłaszcza na PS2 – to naprawdę jedna z ostatnich wielkich gier na tę konsolę), choć z ostateczną oceną muszę poczekać jeszcze miesiąc.

Marcellus ■■

GALERIA Z WERSJI NA PS2





Dobrze, że developerzy nie zapominają o PS2, ale gorzej, że nie robią już nic w kwestii oprawy graficznej. A nawet się momentami niestety cofają. Ale nic to, ProStreet mimo tego będzie wartościowym kąskiem dla fanów racerów.

SPIDER-MAN™
FRIEND OR FOE

Pobierz demo z
www.FriendorFoeGame.com lub Xbox Live™

NIE UWIERZYSZ KTO STANIE PO TWOJEJ STRONIE

RAZEM z kolegą wejdź do GRY KOOPERACYJNEJ dla 2 graczy

POKONAJ słynnych ZŁOCZYŃCÓW i zmień ich w SPRZYMIERZEŃCÓW

Śmiej się z PRZEKRĘCONYCH, słynnych scen z WIELKIEGO EKRANU

7+ www.pegi.info

PlayStation 2 · PlayStation Portable · XBOX 360 · Wii · NINTENDO DS. · PC DVD ROM · Games for Windows

Dystrybucja w Polsce: Licomp EMPiK Multimedia Sp. z o.o.; Obornicka 11, 02-948 Warszawa; tel. (22) 651 73 24.
Spider-Man, postaci powiązane i pewne elementy: TM & © 2007 Marvel Characters, Inc. Elementy z filmów Spider-Man, Spider-Man 2 i Spider-Man 3. © 2002, © 2004, © 2007
Columbia Pictures Industries, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. Super Hero(es) to zarejestrowany znak handlowy będący wspólną własnością. Elementy gry: © 2007 Activision Publishing, Inc. Activision jest zarejestrowanym znakiem handlowym Activision Publishing Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. "PlayStation", "PLAYSTATION" i "PSP" są zarejestrowanymi znakami handlowymi Sony Computer Entertainment Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. System PSP® – Memory Stick Duo™ może być wymagany (sprzedawany osobno). NINTENDO DS, Wii I LOGO THE Wii SĄ ZNAKAMI HANDLOWYMI NINTENDO. Wszelkie prawa zastrzeżone. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE i loga Xbox są znakami handlowymi firm z grupy Microsoft. Microsoft, Windows, przycisk start Windows Vista, Xbox, Xbox 360, i loga Xbox są znakami handlowymi firm z grupy Microsoft. Wszelkie inne nazwy i znaki handlowe stanowią własność odpowiednich właścicieli.

COLUMBIA PICTURES · SPIDER-MAN MERCHANDISING · MARVEL · ACTIVISION

activision.com

RECENZJE

CO DO KONSOLI, CO DO ŚMIETNIKA

46 **Pro Evolution Soccer 2008**
PlayStation 3

48 **Warriors Orochi**
Xbox 360, PlayStation 2

53 **The Legend of Zelda: Phantom Hourglass**
Nintendo DS

54 **The Legend of Spyro: The Eternal Night**
Xbox 360, PlayStation 2, Wii

55 **Star Wars Battleftont: Renegade Squadron**
PSP

55 **Coded Arms Contagion**
PSP

56 **Army of Two**
Xbox 360, PlayStation 3

58 **TimeShift**
Xbox 360

59 **Tony Hawk's Proving Ground**
Xbox 360, PlayStation 3, PlayStation 2, Wii

60 **The Orange Box**
Xbox 360

62 **Ratchet & Clank Future: Tools of Destruction**
PlayStation 3

64 **The King of Fighters XI**
PlayStation 2

64 **Gulity Gear XX Accent Core**
PlayStation 2

65 **Pursuit Force: Extreme Justice**
PSP

66 **Growlanser: Heritage of War**
PlayStation 2

67 **Final Fantasy Tactics: War of the Lions**
PSP

68 **Conan**
Xbox 360, PlayStation 3

70 **Syphon Filter: Logan's Shadow**
PSP

71 **Jackass: The Game**
PlayStation 2, PSP

72 **Spider-Man: Friend or Foe**
Xbox 360, PlayStation 2, PSP, Wii

73 **Virtua Fighter 5**
Xbox 360

74 **Juiced 2: Hot Import Nights**
Xbox 360, PlayStation 3, PlayStation 2, PSP, NDS

76 **Wipeout Pure**
PSP

77 **MySims**
Wii

77 **The Sims 2: Castaway**
PS2, PSP

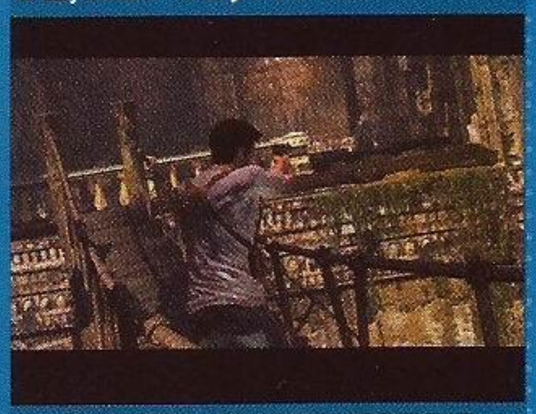
78 **Naruto: Rise of a Ninja**
Xbox 360

80 **Lair**
PlayStation 3

82 **Crash of the Titans**
Xbox 360, PlayStation 2, Wii, PSP

N+ MOST WANTED GRUDZIEŃ 2007

CALL OF DUTY 4
Orange Box w tym miesiącu dał sporo do wiwatu fanom fpsów. Mimo to w dalszym ciągu nie możemy doczekać się CoD4 w czytnikach naszych konsol.



UNCHARTED: DRAKE'S FORTUNE
Po tych kilku poziomach z testowej wersji, ciśnienie tylko wzrosło. Za miesiąc recenzja. Będzie killer.

ASSASSIN'S CREED
Ciągle czekamy na Assassina; ciągle w napięciu i pełni zarówno euforii, jak i obaw.

Więcej strzelania, więcej... kasy

Trendy w grach? Mnóstwo strzelania, akcja ukazana z perspektywy pierwszej osoby, ale tpp też może być. Kto w czasach panowania PSXa pomyślałby, że fpsy tak zarządzą na konsolach? Tymczasem w kolejnym z rzędu numerze enplusa obłędnie wysoką ocenę dostaje przedstawiciel tego właśnie gatunku. Najpierw Bioshock, potem Halo 3 i Metroid Prime 3, teraz genialny The Orange Box, a lada dzień pojawi się Call of Duty 4, który w jednym z zachodnich pism zarobił „dychę". Nawet wyczekiwany przez posiadaczy Xboxa 360 Mass Effect, jest tylko po części erpegiem, a w znacznym stopniu strzelaniną (tpp), tak jak wysoko oceniony Ratchet & Clank. O Gears of War PC nie ma co mówić. Sami chętnie zasiądziemy przed monitorami (albo podepniemy się do tiwików) do walki z Brumakiem – obowiązkowo z padami od X360. Gra na pewno zarobi sporo floty, choć może nie tyle co Halo 3, które przez dwanaście dni w samych Stanach sprzedało się w ponad trzech milionach egzemplarzy. Nawet jeśli nie jest to gra wszech czasów, to dzięki niej po raz pierwszy od wielu miesięcy sprzedało się więcej Xboxów (527 tysięcy) niż Wii (501 tysięcy). Jak widać, to nieprawda, że każdy, kto chciał kupić Halo nabył wcześniej konsolę Microsoftu.

Jakim cudem Nintendo nie dało się zgnieść Master Chiefowi? Czy możliwe, żeby Wii Sports utrzymujące się od pół roku w ścisłej czołówce najlepiej sprzedających się gier samo nakręcało ludzi do zakupu Wii? Jak długo można bawić się jednym tytułem? Jedenaście milionów graczy na gwałt potrzebuje dobrego software'u. Super Mario Galaxy i Wii Fit nadchodzą...

Na brak dobrych ekskluzywnych gier cierpi PlayStation 3. Czterokrotnie niższa sprzedaż niż konsol konkurencji w USA musiała zaowocować obniżką cen sprzętu, ale co dalej? Japonia oszalała na punkcie przeciętnego Lair, w którego lepiej się gra na PSP poprzez funkcję Remote Play. Piękny i maksymalnie grywalny Ratchet ma szansę polepszyć wizerunek konsoli Sony. Jako pierwszy tytuł pokazuje, że sprzęt ma ogromne pokłady mocy i jak się tylko potrafi, można je wykorzystać. Oczywiście to gra wewnętrznego teamu Sony, więc Insomniac mieli dzięki temu przewagę nad tak zwanymi zespołami third party, ale jakby nie patrzeć, udowodnili, że da się robić doskonałe gry na PS3, nawet jeśli Gabe Newell uważa inaczej.

Prezes Valve narzeka na skomplikowaną architekturę. Jego zdaniem ilość pracy i czasu poświęconego na programowanie Cella jest nieopłacalna i dlatego konwersją The Orange Box na PS3 zajmie się wewnętrzny oddział Electronic Arts – firmy, która nie potrafi doszlifować peestrójkowych wersji swoich flagowych, sportowych gier.

Samo EA wyraźnie ma dość – Gerhard Florin, jeden z najważniejszych ludzi w firmie, uważa, że ilość platform komplikuje życie developerom i konsumentom. Najlepiej byłoby ograniczyć się do jednego sprzętu do grania. Dla firmy wydającej miliony tytułów na kilkanaście platform (konsole stacjonarne, handheldy, telefony) może jest to dobre rozwiązanie, ale nic tak nie służy rynkowi jak zdrowa konkurencja. Mamy radę – zamiast narzekać, EA powinno czym prędzej wydać jakiegoś fpsa. Najlepiej Black 2, który na pewno powstaje przecież w Criterion. Bardzo, bardzo chcielibyśmy w to zagrać. Podobnie, jak w Killzone 2. Tak – znowu w fpsy... ■■ **Mielu**

MANTA®

SATYSFAKCJA GWARANTOWANA

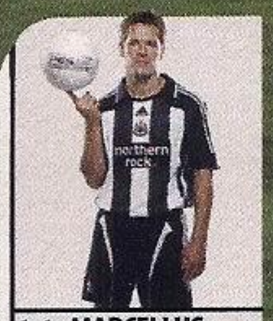
Formuła jakości

MM621 Racing Wheel

www.manta.com.pl

PRO EVOLUTION SOCCER 2008

POWRÓT Z DALEKIEJ PODRÓŻY? NIE, DOPIERO JEJ POCZĄTEK. NIESTETY



txt: MARCELLUS

PLAYSTATION 3

- Wydawca: Konami
- Producent: KCET
- Liczba graczy: 1-X (2)

GRAFIKA ■■■■■■□□□□
DŹWIĘK ■■■■■■□□□□
MIÓD ■■■■■■■□□□

DOBRE: Sterowanie sixaxisem, Wisła Kraków, 20 ekip w Master League. Nadal emocjonująca rozgrywka i grywalność niestety rujnowana przez...
ZŁE: ...potworne chrupanie animacji i błędy kolizji. Boli brak trybu, który mógłby konkurować z Be A Pro w FIFA 08.
BRZYDKIE: Wysoko uniesione kolanka, rozpikselowani kibice, rozmyte tekstury muraw. Za dużo tego.

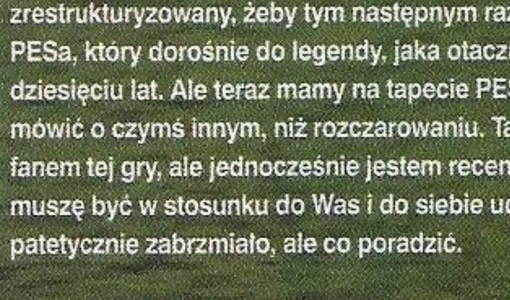
GULASH: Jestem rozczarowany poziomem technicznym nowego PESa na PS3. Gra się jak zawsze świetnie, ale animacja po prostu nie powinna chrupać. Zobaczymy, co pokaże wersja na X360, bo na PS2 będzie dobrze – to pewne.

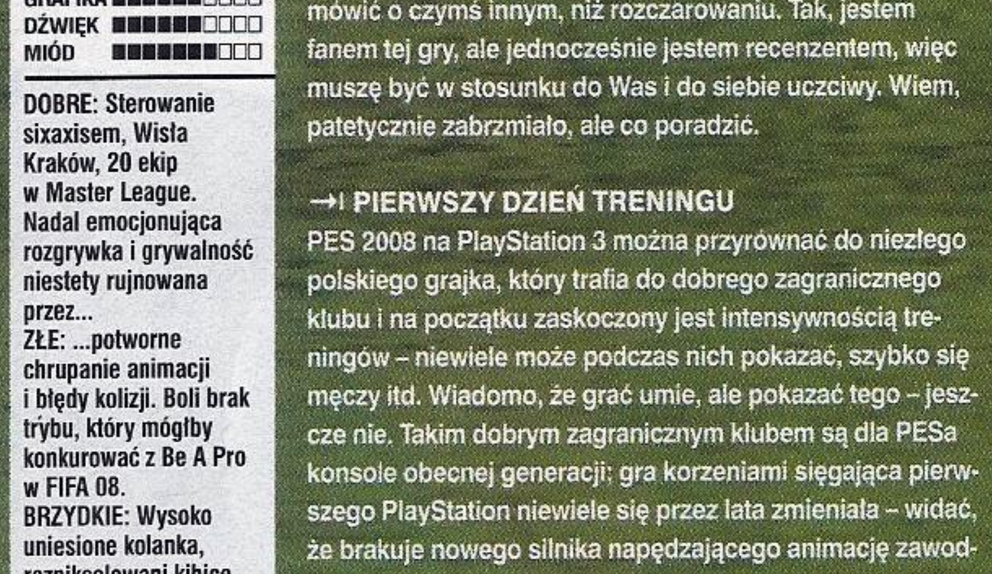
Dziwo pierwszą wersją nowego PESa, jaką dostaliśmy od Konami do testów, jest ta na PlayStation 3. Spodziewałem się raczej na PS2 lub X360, których wersję preview ogrywałem miesiąc temu, ale narzekał nie będę. Na ten fakt. Na samą grę niestety będę zmuszony i od razu na wstępie muszę podkreślić, że przed Seabassem i jego kompanami sporo pracy nad prawdziwie next-genowym PESem. Co zresztą sam Shingo Takatsuka przyznaje w wywiadach obiecując, że PES 2009 będzie dużo lepszy i bardziej dopracowany, a zespół programistów pracujących nad PESem zostanie zrestrukturyzowany, żeby tym następnym razem dostarczyć PESa, który dorośnie do legendy, jaka otacza tę serię od dziesięciu lat. Ale teraz mamy na tapecie PES 2008 i ciężko mówić o czymś innym, niż rozczarowaniu. Tak, jestem fanem tej gry, ale jednocześnie jestem recenzentem, więc muszę być w stosunku do Was i do siebie uczciwy. Wiem, patetycznie zabrzmiało, ale co poradzić.

→| PIERWSZY DZIEŃ TRENINGU

PES 2008 na PlayStation 3 można przyrównać do niezłego polskiego grajka, który trafia do dobrego zagranicznego klubu i na początku zaskoczony jest intensywnością treningów – niewiele może podczas nich pokazać, szybko się męczy itd. Wiadomo, że grać umie, ale pokazać tego – jeszcze nie. Takim dobrym zagranicznym klubem są dla PESa konsole obecnej generacji: gra korzeniami sięgająca pierwszego PlayStation niewiele się przez lata zmieniała – widać, że brakuje nowego silnika napędzającego animację zawodników. Przejście w jeszcze wyższą rozdzielczość chwilowo jej nie posłużyło i to na polu, na którym niemal zawsze, z małymi wyjątkami brylowała, gdy FIFA była wiecznie za tę niedoróbkę krytykowana. Co bardziej obłatani w temacie mogą już się domyślać o co chodzi – o przycinającą animację. Tak, wersja do recenzji, którą otrzymaliśmy od Konami, zdrowo przycina i choć mam nadzieję, że to, co trafiło do sklepów już po zamknięciu tego numeru, 26 października, będzie chodziło płynnie, to jednak muszę oceniać to, co widzę, a nie to, co chciałbym widzieć. PES 2008 momentami chrupie nieprawdopodobnie, animacja spada do tak na oko kilkunastu klatek na sekundę, co w grze wymagającej naprawdę dobrego wyczucia momentu wciśnięcia przycisków sprawia, że przyjemność z gry spada bardzo radykalnie. Jeszcze gorzej jest, gdy na boisko powraca obity podczas ostrego wślizgu gracz – widać go w specjalnym okienku, a klatek to już w tym momencie jest chyba z pięć. Wstyd.

Co dziwniejsze, wydaje się, że przycięcia bardziej są widoczne podczas gry z kumplami, niż z konsolą. A to już spory grzech, bo wiadomo przecież, że to gra multiplayerowa. Zwłaszcza ta wersja, której brakuje nowego trybu World Tour, który znajdzie się w wersji na PS2 oraz czegoś, co mogłoby konkurować z Be A Pro w FIFA 2008. Co ciekawe, taki tryb Konami stworzyło już wcześniej na potrzeby japońskiego J-League Winning Eleven 2007 Club Championship – zwie się Fantasista i polega na bieganiu jednym kopaczem przez cały mecz. Tym dziwniejsze więc, że tematu nie pociągnęło i ani w PES 2008 na PS2 ani na X360 czy PS3 się nie znalazł. Wielka szkoda, żeby nie powiedzieć – głupota. Przecież im więcej trybów tym lepiej!





■ Leciuteńko odświeżona Master League to jedyny warty uwagi tryb dla samotnego gracza. Zasadniczo wystarcza, ale tylko wtedy gdy kumple czasami wpadają pograć. Tyle, że wtedy przydałoby się Community z PS2...

→| SŁABO TO WYGLĄDA

Niestety nie tylko przycinająca animacja jest problemem w PES 2008. Całość oprawy zdecydowanie nie jest najwyższych lotów – na scenkach przerywnikowych, np. po faulu czy strzałach, widać w tle przepotwornie rozpikselowanych kibiców, jakby żywcem wyjętych z PS one lub jakiejś stareńkiej gry z automatów. Podczas replayów i karnych animacja też daleka jest od płynności, gra katowała mnie żałosnym slow-mo, gdy taki choćby Ronaldinho brał rozbieg do strzału z wapna. A to wcale nie koniec wizualnych minusów – murawy zdecydowanie nie są najpiękniejsze, generalnie są tymi samymi rozmazanymi teksturami, co na PS2, ale w wysokiej rozdzielczości o wiele bardziej kłują w oczy. O animacji graczy pisałem już miesiąc temu – jest najwyższych lotów z małym, ale ważnym wyjątkiem. To, jak biegają wysoko unosząc kolana. jest po prostu słabe i nikt nie przekona mnie, że jest inaczej. FIFA 08 bije pod względem grafiki PES 2008 na głowę. Oprócz twarzy zawodników i koszulek, ale ciężko się tymi elementami zachwycać, gdy

■ Twarze zawodników są jedną z niewielu rzeczy, które grafikom z Konami naprawdę się udały – Super Pippo wygląda jak żywy, co w jego wypadku oznacza, jakby był prawie martwy, hehe. Niestety, nie wszystkie się tak ładnie udały. Wielu zawodników jest z twarzy podobnych zupełnie do nikogo.

■ Zniesiony zawodnik powróci po chwili na boisko, a moment ten pokazany jest w małym okienku pojawiającym się w rogu ekranu. Szkoda tylko, że wymaga to uruchomienia „pokazu slajdów" – animacja skandalicznie zwalnia.

gra się z kamery umieszczonej wysoko nad boiskiem. Kompletnie za to rozwalił mnie moment, gdy bramkarz sparował piłkę tak niefortunnie, że przeniknęła mu przez udo i wpadła do bramki. Takie rzeczy naprawdę nie powinny się zdarzać na tak potężnej konsoli.

Dźwięk nie powala – komentatorzy szybko zaczynają się powtarzać, a i głupio umiejscowione teksty nadal się zdarzają. Cieszą za to zduszone jęki zawodników podczas ostrzejszych starć oraz brzdękniecia piłki o słupek lub poprzeczkę. Zwłaszcza naszej bramki.

PES 2008 NA PLAYSTATION 3 MOŻNA PRZYRÓWNAĆ DO NIEZŁEGO POLSKIEGO GRAJKA, KTÓRY TRAFIA DO DOBREGO ZAGRANICZNEGO KLUBU I NA POCZĄTKU ZASKOCZONY JEST INTENSYWNOŚCIĄ TRENINGÓW

→I JAKIŚ PLUSY?

A i owszem – kilka się znajdzie. Strzały z dystansu są soczyste i sprawiają nielichą przyjemność, gdy niemal rozrywają siatkę. Fizyka piłki jest dobra, mniej jest pinballa w porównaniu do PES 6, choć więcej rykoszetów wpada do bramki zaskakując bramkarzy, którzy wydają się reagować nieco później, niż w poprzednich wersjach gry. Ale generalnie są nieźli i swoją robotę wykonują dobrze. Piłka wydaje się być także nieco „cięższa", nie odbija się tak bardzo od murawy, co dobrze wpływa na skuteczność dalekich podań na dobiegnięcie.

Przypadła mi do gustu praca zawodników w ataku, naprawdę dobrze wybiegają na pozycję i starają urwać się obrońcom. No i wreszcie podoba mi się inteligencja obrońców – nie ma patyczkowania się, piłkę w trudnych sytuacjach najczęściej wybijają za linię boczną lub końcową, a nie przed pole karne. Sędziowie też są w porządku, częściej gwiżdżą taranowanie wielkoludami mniejszych graczy, co daje jakieś szanse wątlejszym zawodnikom. No i nie dają się nabierać na nurkowanie, sporo razy już w redakcji próbowaliśmy wymusić jeżeli nie karniaka, to choćby faul w środku pola i nieodmiennie kończyło się to żółtą kartką. Ale wierzę, że komuś kiedyś się to wreszcie uda.

Jedyny warty uwagi tryb dla jednego gracza, czyli Master League, też ma swojego plusa – dwudziestozespołowe ligi, czyli takie jak w większości krajów europejskich. Seabass powiedział, że zawsze chciał to zrobić, tylko czemu zajęło mu to tyle czasu – dodanie czterech teamów naprawdę było aż takim problemem? Co ciekawe, również w drugiej lidze znajduje się teraz dwadzieścia ekip zamiast dawnych ośmiu. Poza tym w ML niewiele się zmieniło – pikarze nadal rozwijają się w trakcie grania, są transfery, treninigi, itd.

Kolejnym „ekstra" dodatkiem są nowe licencjonowane ekipy. Wśród klubów angielskich Arsenal i Man Utd. z PES 6 zastąpił odwieczny rywal Kanonierów – Tottenham oraz Newcastle. Niestety nadal nie doczekaliśmy się i pewnie w przewidywalnej przyszłości nie doczekamy się licencji na całą Premiership – tę trzyma twardo FIFA i raczej nie puści. Nadal nie udało się również kupić Bundesligi (tylko Bayern Monachium). Doszło za to kilka nowych licencjonowanych ekip z innych krajów: Anderlecht Bruksela, HJK Helsinki, IFK Goeteborg, Panathinaikos, Spartak Moskwa, Fenerbahce, Dinamo Zagrzeb, FC Basel oraz oczywiście Biała Gwiazda, czyli Wisła Kraków. Jest też kilka nowych licencji na reprezentacje – Szkocja, Portugalia, Grecja, Brazylia, Irlandia. Polska nie, więc nie zobaczymy tego czegoś, co wygląda jakby koszulki były brudne i przepocone, a w rzeczywistości jest husarzem... Grono zespołów narodowych rozrosło się o... Kazachstan między innymi, ale światła podczas meczu wyłączyć się nie da. Aha, transfery wydają się w miarę aktualne, a i koszulki ekip licencjonowanych są w porządku (łącznie z tymi dziwnymi błękitnymi wyjazdowymi strojami Barcelony oraz bardzo fajnym drugim kompletem Interu z czerwonym krzyżem na piersi).

→I WYJAZD, WYJAZD, WYJAZD!

PES 2008 wydaje się bardziej arcade'owy niż kiedykolwiek wcześniej. Tempo akcji jest ogromne, piłkarze w błyskawicznym tempie śmigają między szesnastkami, co po ogrywaniu FIFA 08 (i oglądaniu meczów w TV) wydaje się mocno nierealne. Jest to szczególnie odczuwalne podczas grania z kumplami – konsola lepiej radzi sobie w obronie i nie pozwala na tak szalone akcje skrzydłami, gdzie jedna nawijka lub długie podanie powoduje, że skrzydłowy ma przed sobą kilkadziesiąt metrów murawy, żeby się dobrze rozpędzić. A że wrzutki są w tej części mocne, to i bramek pada sporo; wyniki 5:4 w 10 minutowych meczach nie są wcale rzadkością. Po części wynika to z dryblerskich umiejętności najlepszych graczy w typie Cristiano Ronaldo czy Messiego – naprawdę ciężko jest ich zatrzymać, a po części z powodu automatycznego side-stepu i kwestii wyczucia tego, kiedy najlepiej wyjąć piłkę przeciwnikowi. Po kilkudziesięciu następnych meczach zapewne jakość mojej obrony wzrośnie, ale na razie nie jest dobrze.

Pod względem grywalności to nadal jest dobry, stary PES – nie zmieniło się aż tak znowu wiele, żeby oblatany w temacie gracz nie dał sobie rady. Emocji podczas meczów też nie brakuje. Ale moje oczekiwania były o wiele większe. Zabrakło oprawy na miarę obecnej generacji konsol, zabrakło nowych trybów oraz kolejnych licencji całych lig, a nie pojedynczych klubów. W zasadzie tylko sixaxis spisuje się świetnie, o wiele lepiej niż pad do X360. Gdyby nie te nieszczęsne przycięcia animacji, każdy błąd lub udane zagranie byłoby tylko moją winą lub zasługą, a PES 2008 otrzymałby o wiele wyższą ocenę. I gdyby zdarzyło się jednak tak, że wersja sklepowa przycinać nie będzie (co jest mocno wątpliwe – Konami jakoś nie spieszy się z wrzuceniem do PlayStation Network dema PES 2008), to w następnym Neo Plus pojawi się stosowne sprostowanie i ocena zostanie podbita. Ale na razie... ■■

OCENA 7.1/10

PROSZĘ, NIECH MNIE KTOŚ USZCZYPNIE...

SŁABY LANS...

Nieco żenujące jest to, że jeszcze przed ukazaniem się gry na rynku w świat poszły słowa Shingo Seabassa Takatsuki, który usprawiedliwia dyskusyjną jakość gry słowami mniej więcej takiej treści *„Wiem, że mogliśmy zrobić to lepiej. Na przeszkodzi stanął brak czasu oraz zła organizacja pracy w naszym studiu. Jestem jednak zadowolony z tego, co udało nam się mimo tych przeszkód osiągnąć. Podjęliśmy już odpowiednie kroki w celu usprawnienia pracy i natychmiast zabieramy się do pracy nad PES 2009, który będzie o wiele lepiej dopracowaną i rozbudowaną grą. Mamy wiele gotowych pomysłów na dodatkowe tryby, których nie daliśmy rady zmieścić właśnie z powodu napiętego terminarza prac."* Co można na to powiedzieć? Hmm, chyba tylko: *„To ja dziękuję, może kupię waszą grę za rok. Może."* No i jeszcze może mały plus za szczerość...

■ X360 – gra oczywiście wygląda lepiej, niż na PS2, ale nie jest to oczekiwana różnica. Troszkę wyraźniejsze tekstury, nieco ładniejsze postacie i przede wszystkim usprawnione efekty świetlne, to wszystko, czego możecie się spodziewać.

WARRIORS OROCHI

txt: KAXI

XBOX 360 | PS2

- Wydawca: Koei
- Producent: Omega Force
- Liczba graczy: 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

DOBRE: Kupa postaci i przedmiotów do odkrycia. Wielkie bitwy.
ZŁE: Sto dwadzieścia misji tego samego.
BRZYDKIE: Ładnego nie ma tu nic, ale takie już są gry KOEI.

GULASH: Muszę przyznać, że kiedyś zagrywałem się w Dynasty Warriors – najwięcej czasu spędziłem z drugą częścią, która dostarczyła mi masę zabawy i odcisków na kciuku. Serię śledziłem z dziwnym dla mnie samego zapałem jeszcze przez dwa lata, po to, by dać sobie spokój. Rzuciłem okiem na Warriors Orochi na Xboksie 360 – nic się tu praktycznie nie zmieniła, to dalej ta sama, poprawna rzeźnia z mocno przeciętną grafiką. Niby to dwa inne produkty, ale gdzie tej grze choćby pod względem klimatu do Conana... Syfex.

PROGRAM DO ROZWALANIA PADÓW

KOEI znane jest przede wszystkim ze swoich dwóch serii slasherów – Samurai i Dynasty Warriors. Mimo dyskusyjnej jakości obie gry schodzą jak toaletowiec w PRLu, więc zarząd firmy wpadł na niegłupi pomysł, by stworzyć cross-over. Może wyjdę na ignoranta, ale dla mnie wymieszanie ze sobą chińskich i japońskich wojowników w jednej grze nie jest szczególnie podniecające i wydaje się mało... medialne. Wiecie, Snake w Super Smash Bros. jest o wiele bardziej kontrowersyjny. Ale zostawmy już to, na pewno są fani, którzy na myśl o wymieszaniu bohaterów z ich dwóch ulubionych serii już pobiegli po portmonetkę babci. Oczywiście, szanujemy ich, choć niekoniecznie za podbieranie kasy staruszce. Ale już za schowanie dowodu...

→I W KUPIE SIŁA

Pomysł na grę w jest taki, by oddać do dyspozycji gracza wszystkich wojowników ze wspomnianych wcześniej serii. Skutkuje to grubo ponad pięćdziesiątką bohaterów do odkrycia! Oczywiście wielu to niemal klony albo przynajmniej bracia bliźniacy, między którymi różnice znaleźć strasznie ciężko. Nie zmienia to jednak faktu, że liczba robi wrażenie i zapewnia długie godziny zabawy. Jakby tego było mało, wojowników można levelować aż do dziewięćdziesiątego dziewiątego poziomu, ulepszać uzbrojenie i rozwijać współpracę w drużynie.

Jedną z ciekawostek **Warriors Orochi** są zespoły: do każdej misji gracz wybiera trzy postacie, które może w locie między sobą zmieniać. Kiedy jeden heros sieka wrogów na dzwonka, reszta może nieco odbudować zdrowie i energię, konieczną do wyprowadzania specjałów. Jeśli chodzi o te ostatnie, gdy gracz odpali tego rodzaju atak, szybko zmieni wojownika i nim wykona to samo, efektem będzie pokaźne przerzedzenie szeregów wroga. Jednak najważniejszy jest dobór drużyny. Wszystkie postacie są podzielone na trzy kategorie według ich silnej strony: siły, prędkości lub techniki. I nie chodzi tu jedynie o statystyki, ale również możliwe ataki. Przykładowo wojownicy z Technique Category są w stanie wyprowadzać bardziej skomplikowane combosy. Nie liczcie jednak, że system walki jest jakoś szczególnie głęboki – to tylko siekanka. Z gatunku tych radosnych.

→I MASAKROWANIE KCIUKA

Owa radość wynika z mnogości mięsa armatniego na polach bitew. Hordy wrogów nadbiegają falami i, pomijając mocniejszych kolesi, tylko czekają, by zostać pociętym na kawałki. Jest coś bardzo fajnego w roznoszeniu kilkoma ciosami kilkudziesięcioosobowych grup przeciwników. Wiecie, coś jak Obeliks i legion Rzymian. Autorzy doskonale wiedzą, co jara graczy, więc podczas każdej misji w prawym dolnym rogu widnieje licznik dusz odesłałanych do tego lepszego ze światów. Zazwyczaj jest to przynajmniej tysiąc. Powtórzmy chórem: t-y-s-i-ą-c! W jednej misji. Przyjmując, że do zabicia jednego wroga potrzeba najprostszego comba, na które składa się potrójne wciśnięcie kwadratu. Daje nam to niedoszacowaną

liczbę trzech tysięcy wciśnięć kwadratu podczas jednej misji. Tak naprawdę jest tego więcej, bo część ciosów nie sięga celu, poza tym występują również twardsi kolesie. Zakładam więc, że podczas przeciętnej misji przyciski geometryczne są używane jakieś pięć tysięcy razy. Kontynuując matematycznego bakcyla: na każdą z czterech frakcji w trybie story przypada piętnaście misji, czyli w sumie sześćdziesiąt bitew do wygrania. We Free Mode można je rozegrać raz jeszcze, tym razem dowolną odkrytą i wytrenowaną postacią. Czyli sto dwadzieścia misji czeka, który chciałby wycisnąć z gry wszystkie soki. Sto dwadzieścia razy pięć tysięcy równa się sześćset tysięcy (600 000) – właśnie tyle razy kciuk pójdzie w ruch, jeśli zakupicie **Warriors Orochi**. Jesteście gotowi podjąć wyzwanie?

→I BRZYDAL

Warriors Orochi można sporo zarzucić, ale przeszkadzają głównie dwie rzeczy. Po pierwsze, liczba wojów na ekranie (a także lenistwo i budżet) wymusiła potraktowanie grafiki po macoszemu. Dorysowujące się obiekty, patyczakowate postacie i liche tekstury; popatrzeć zdecydowanie nie ma na co. Drugi poważny grzech to monotonia. Choć tło fabularne i wytyczne z misji na misję się zmieniają, tak naprawdę chodzi zawsze o jedno: wyrżnąć wszystkich w pień. I albo tego drogi graczu oczekujesz, albo nie masz czego tutaj szukać. Ale jako sprawdzian jakości joypadów spisuje się doskonale. Do osobistego rozważenia. ■■

OCENA 6.6/10
W SAM RAZ, BY SIĘ WYŻYĆ

Zawał historyka

KOEI nie byłoby sobą, gdyby nie okrasiło kolejnej odsłony wyżynania bezmózgich idiotów dziwaczną fabułą. W końcu nie można tak po prostu wrzucić do jednej gry chińskich wojowników z ery Trzech Królestw (III wiek naszej ery) i samurajów z szesnastowiecznej Japonii. Dlatego też Warriors Orochi opowiada o tym, jak zły Wężowy Król używa swej mocy do nagięcia czasoprzestrzeni, w związku z czym wojownicy ze wspomnianych okresów spotykają się ze sobą. Oczywiście wynika z tego nielicha draka, a bohaterowie muszą połączyć siły, by pokonać zło i zaprowadzić właściwą kolej rzeczy. Przed każdą misją pojawiają się dialogi, które rzucają światło na relacje między poszczególnymi herosami, jednak natłok obcych imion dla większości będzie niezrozumiały. Tylko najtwardsi fani gier z Warriors w tytule będą w stanie się połapać, o co dokładnie chodzi... Ale w rąbaniu mięsa wcale to nie przeszkadza.

■ PS2 – Siekanki KOEI nigdy nie były specjalnie ładne, więc tym bardziej pod koniec życia PS2 nic nie miało się prawa zmienić. Otoczenie jest proste i surowe, a wyłaniające się z mgły budynki przypominają cudowne czasy poprzedniej konsoli Sony.

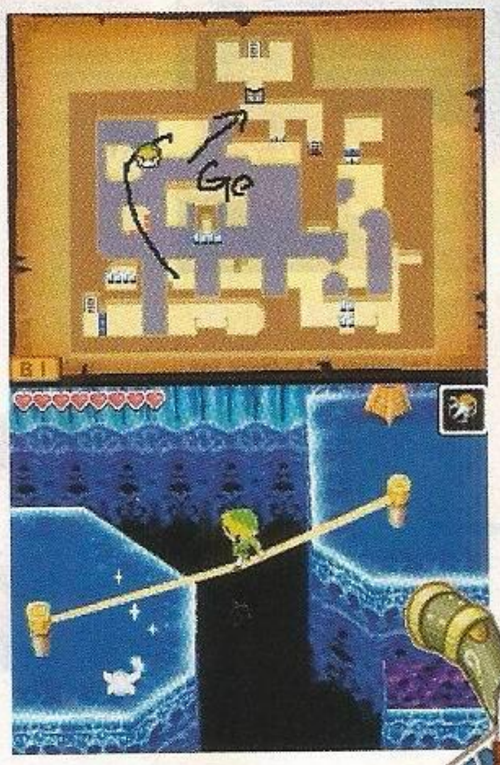
新プラス NEO PLUS

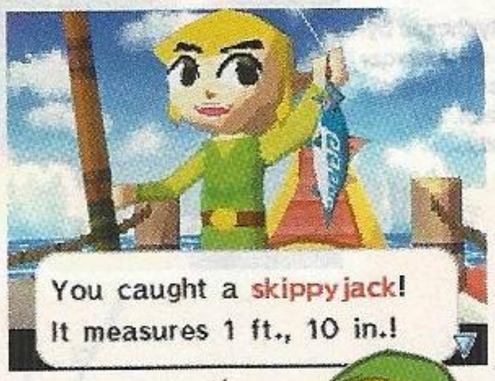
DEVIL MAY CRY

新プラス NEO PLUS

NEED FOR SPEED: PRO STREET

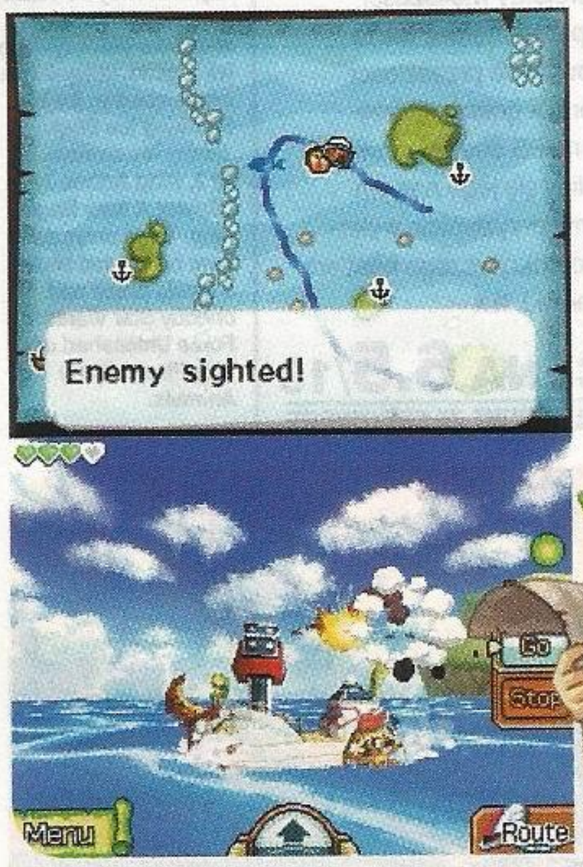
(c) ELECTRONIC ARTS





THE LEGEND OF ZELDA PHANTOM HOURGLASS

■ Na początku gry znajduje się bumerang, doskonały do przełączania włączników znajdujących się poza zasięgiem skoku, czy odgrodzonych od bohatera na przykład kolcami lub ogniem. Trzeba podejść na odpowiednią odległość, a następnie stylusem wyznaczyć tor lotu. Jeśli bumerang nie natrafi na ścianę lub schody, poleci dokładnie we wskazane miejsce.



■ Chociaż Phantom Hourglass jest bezpośrednią kontynuacją Wind Wakera, Link nie włada już mocą wiatru. Podróżuje statkiem, do którego może dokupić różne części, jak choćby działa, czy ramię pozwalające wyłowić zatopiony skarb.

PRAWDOPODOBNIE NAJLEPSZA GRA NA NDSA

txt: MIELU

NINTENDO DS

- Wydawca: Nintendo
- Producent: Nintendo
- Liczba graczy: 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIOD

DOBRE: Doskonałe sterowanie, jeszcze lepsze zagadki, piękna grafika, projekty poziomów, zamek z Fantomami i multi.
ZŁE: Niski poziom trudności.
BRZYDKIE: Zamiary każdego, kto porywa księżniczkę Zeldę.

GULASH: Jeszcze nigdy żadna Zelda nie okazała się słaba, ale chyba największe kontrowersje wzbudził graficzny i fabularny pierwowzór Phantom Hourglass, czyli Wind Waker. Mnie podobał się niezwykle; wystawiłem 9.6. Ta bajka nie jest wcale gorsza, a możliwości NDSa wykorzystano genialnie. Trzeba zagrać.

Jeśli ktoś wciąż nie wierzy w potęgę DSa powinien koniecznie sprawdzić Phantom Hourglass. Krótka to gra, jak na Zeldę, bo da się ją ukończyć w około dwadzieścia godzin, ale ten czas wystarczy, żeby zrozumieć, iż na żadnej innej konsoli jakakolwiek przygodówka nie będzie nigdy aż tak dobra.

Weźmy na przykład mapę widoczną na górnym ekranie. W dowolnym momencie można ją przesunąć na dolny i stylusem nanieść uwagi – zaznaczyć skarb rysując krzyżyk, namalować symbol widoczny na zamkniętych drzwiach (żeby później wiedzieć, gdzie się znajdują, jak już znajdzie się klucz), czy po prostu ręcznie napisać kilka uwag. Niby banał, ale bardzo ułatwia życie i pozwala lepiej wczuć się w rolę podróżnika robiącego własne notatki.

→I ZRÓB NOTATKĘ

Mapa przydaje się również przy rozwiązywaniu zagadek. Na niektórych wyspach znajdują się charakterystyczne punkty, jak kamienne płyty z wyrytymi na nich informacjami. Zdarza się, że trzeba zaznaczyć miejsca, gdzie wszystkie te płyty się znajdują, a następnie w określony sposób połączyć punkty – na przecięciu linii znajduje się skarb, który trzeba wykopać. Dosłownie. Link wyjmuje z kieszeni łopatę i robi nią małe dziury w ziemi. Przeważnie znajduje kilka Rupii i serduszka (czyli energię), ale trafiają się też mapy prowadzące do skarbu znajdującego się na zatopionym statku.

Bardzo łatwo przyzwyczaić się do możliwości nanoszenia własnych notatek, zwłaszcza, gdy niektóre zagadki wymagają przestawiania kilku dźwigni w określonej kolejności. Wystarczy zaznaczyć cyframi kolejność i nie trzeba już o tym więcej pamiętać. Proste, wygodne i przydatne. Ale to wcale nie wszystko, co przygotowały mózgi z Ninty. Gdy już wydaje się, że nic nowego w kwestii mapy nie da się wymyślić, nagle Link trafia na wyspę, gdzie gracz sam musi narysować jej zarys. Po to żeby zobaczyć, jaki ma ona kształt i dzięki temu zrozumieć na czym polega zagadka. To nawet lepsza zabawa niż malowanie pędzlem w Okami, chociaż nie spodziewałem się, że napiszę te słowa tak szybko. A przecież Phantom Hourglass, to nie tylko bazgranie po mapie, a również doskonałe sterowanie. Wszystkie czynności wykonuje się stylusem i nie trzeba naciskać absolutnie żadnego przycisku!

→I DOTYKAĆ, NIE NACISKAĆ

Przyciski służą jako skróty pozwalające wejść do menu, czy szybko przełączyć się do trybu używania przedmiotów, ale po kilkunastu minutach stukania w ekran używanie ich wydaje się nienaturalne. Wielką zaletą nowej Zeldy jest to, że można grać wygodnie leżąc, da się położyć DSa na ziemi czy łóżku zamiast trzymać go w rękach, a przy tym nawet przez sekundę nie obniża to precyzji sterowania. Stylusem wskazuje się Linkowi dokąd ma iść, aby podnieść przedmiot trzeba go stuknąć rysikiem. Tak samo rozpoczyna się rozmowę z napotkanymi NPCami, jak również zadaje prosty cios mieczem. Można też narysować okrąg wokół bohatera, aby wykonał obrotowe cięcie.

Korzystanie z dodatkowego wyposażenia jest bardzo łatwe. W prawym górnym rogu dotykowego ekranu znajduje się mała ikonka służąca przełączaniu się w tryb używania przedmiotu wybranego z menu ekwipunku.

→I MAŁA WYSPA, WIELKA PODRÓŻ

Rysikiem wyznacza się również trasę dla statku bohatera. Świat gry nie jest specjalnie duży, więc morskie wojaże nie są długie i nie nudzą, bardzo dobrze komponując się z przemierzaniem lochów i rozwiązywaniem zagadek. Tych drugich jest sporo, pierwszych mniej, ale za to ograniczono do minimum backtracking, nawet w zamku, do którego nieustannie się powraca i trzeba przechodzić przez te same poziomy. Dzięki nowościom w ekwipunku można skrócić sobie drogę, na przykład wysadzając ścianę.

To właśnie w zamku wykorzystuje się moc tytułowej Phantom Hourglass. Tajemnicza energia budynku wysysa z każdej żywej istoty życie i tylko dzięki klepsydrze można przez kilkanaście minut przebywać w nim bez straty energii. Szerzej o tym w ramce, tu dodam tylko, że gra wygląda przepięknie, doskonale kopiuje styl Wind Wakera i naprawdę ciężko znaleźć drugi taki tytuł na DSie. Zmagający się z silnym wiatrem bohater tak mocno stawia kolejne kroki, że zapada się delikatnie w piasku – takie przywiązanie do detali robi kolosalne wrażenie. Szkoda tylko, że gra jest bardzo prosta, a kolejne wyspy są maleńkie i krótko się na nich przebywa. Poza tym wszystko jest jak najbardziej okej. ■■

OCENA 9.2/10

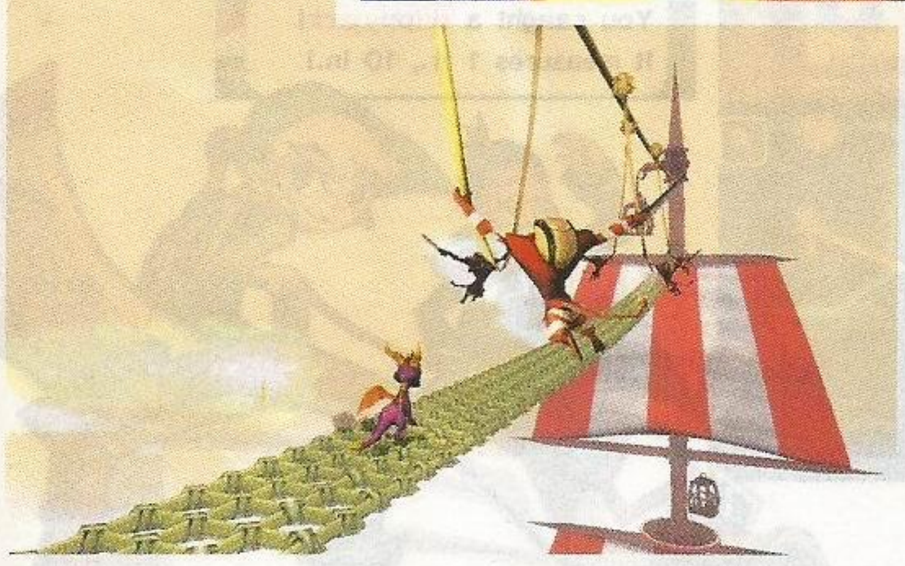
JESZCZE NIE MACIE ZELDY? JAK TO?

■ Chyba nie ma już na świecie nikogo, kto śmiałby się z dwuekranowej konsoli Nintendo. Ten niegdyś obiekt drwin okazał się tak wielkim sukcesem, że prawdopodobnie już nigdy nie ukaże się następny GameBoy.

Piaski czasu

Dzięki klepsydrze można przeżyć w zamku kilkanaście minut. Tak naprawdę spędza się tam więcej czasu dzięki bezpiecznym strefom. Ucieka się tam przed strażnikami, czyli Fantomami, przy okazji zatrzymując zegar. Nie mogą skrzywdzić Linka, ani Link ich, ale ich ciosy zmniejszają ilość piasku w klepsydrze, więc trzeba unikać kontaktu z nimi za wszelką cenę. Przekradanie się za plecami, odwracanie uwagi hałasem – gdy dodać do tego kamerę umieszczoną wysoko nad bohaterem, to się robi z tego klon MGSa. Są też odpowiedniki kamer, a do tego tryb multi, gdzie jeden z graczy kieruje ruchami Fantomów, a drugi jako Link musi wykraść skarb.

■ Spyro dotychczas był pozytywny i sympatyczny, ale w Eternal Night nieco zhardział. Zły smo(cze)k, zły...



THE LEGEND OF SPYRO THE ETERNAL NIGHT

SMOKOM SIĘ WYDAJE, ŻE SĄ TAKIE KRAJE, ŻE CO KROK TO SMOK...

txt: GANON

PS2 | Wii

- Wydawca: Sierra
- Producent: Krome Std.
- Liczba graczy: 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

DOBRE: Ładna, efektowna grafika.
ZŁE: Łezka się w oku kręci po dawnym, dobrym Spyro.
BRZYDKIE: Generalnie nie ma tu brzydkich rzeczy.

MIELU: Groźny, zły, fioletowy smoczek madafaka? Czy tylko mi się wydaje, że to brzmi nonsensownie? Nie, Ganonowi również, jak można przeczytać w recenzji. Robienie z tej słodkiej platformówki „konkurenta" dla Jaka i Daxtera, czy duetu Ratchet & Clank to totalna głupota. Jak powiedział kiedyś Adrian Chmielarz – patrzysz na Ratcheta i wiesz, że w tym gatunku nie masz czego szukać, bo Insomniac i tak wszystko zrobią od lepiej. Po R&C Future nie można mieć do tego żadnych wątpliwości. Jak ktoś bardzo musi zarabiać na Spyro, to niech zrobi wzorem Nintendo jakiegoś spin-offa. Tenis ze smokiem, albo inna Olimpiada, czy wyścig kartów. Do wora z tym.

Fabuła kontynuuje wątki podjęte w pierwszej części nowej smoczej trylogii, zaczynając się dokładnie w momencie, w którym A New Beginning skończyło swą opowieść. Mianowicie w chwili, gdy Spyro do spółki ze swym irytującym towarzyszem Sparxem pokonuje złą Cynder, która okazuje się być jedynie małą, niewinną gadziną, przez niezwykły zbieg okoliczności owładniętą mrocznymi zaklęciami posępnego Dark Mastera. Łuskowaty bohater, wycieńczony długą walką, traci przytomność. Wraz z utratą świadomości, przenosi się do onirycznego, sennego świata, w którym odkrywa nowe tajniki swych ogniowych mocy.

Niestety scenariusz, jako pretekst do wyrzynania i przysmażania kolejnych wrogów, jest przyczynkiem jeszcze dalszego odejścia od staroszkolnej tradycji zręcznościówek – kiedyś akcja koncentrowała się głównie wokół zbierania i kolekcjonowania świecidełek, było dużo wspinania się i skakania, ewentualnie od czasu do czasu przesuwania posągów czy głazów w celu utorowania sobie drogi, a grillowanie wrogich kreatur było jedynie przerywnikiem i chwilową odskocznią od tamtych tradycyjnych czynności. Teraz natomiast jest zupełnie na odwrót.

Innym ważnym mankamentem, niejako paradoksalnym w stosunku do poprzedniej myśli, jest to, że odwrócenie proporcji nie ma wpływu na odświeżenie wizerunku serii, a nawet stawia te grę w pozycji dziełka wtórnego, kopiującego i czerpiącego garściami z modnych tytułów – Jak & Daxter, Ratcheta i reszty.

→I CZAS SMOKA

Rozgrywka polega więc głównie na kremacji kolejnych hord oponentów. Schemat wygląda mniej więcej tak: chwila skakania tudzież podlatywania, rozbicie drzwi uderzeniem rogatego łba i wbicie się do pomieszczenia wypełnionego po brzegi delikwentami do ukatrupienia. Walka to, na szczęście, nie tylko bezmyślne naparzanie po przyciskach.

Wrogowie starają się przyjąć jakąś taktykę, by smoka uśmiercić, okrążając go, czasem zwykły wyziew smoczej gęby nie jest w stanie powalić upartego monstrum – a to trzeba je podbić do góry i zmasakrować w powietrzu, a to rozbić gardę pancernym czerepem, a to załatwić kilku pomniejszych przydupasów, by naładować specjalną moc i zabrać się za potężniejszego upiora – Spyro generuje wtedy niszczącą aurę płomieni, pochłaniająca wszystko, co znajdzie się w jej zasięgu.

Aby urozmaicić nieco rozprawianie się ze sforami adwersarzy, prócz ognia, można także zionąc zamrażającym, lodowatym tchnieniem, czy razić elektryczną wiązką. Każdy z ataków może zostać upgrade'owany trzykrotnie, co nie tylko przekłada się na zadawanie większych obrażeń, owocuje również o wiele bardziej widowiskowymi efektami i kolorowymi eksplozjami. Wyśmienicie, jak na standardy PS2 wyglądającymi, za co trzeba chłopakom z Krome Studios oddać honor.

Starcia z kreaturami nie zawsze należą do formalności, bywają sytuacje, gdy trzeba naprawdę się namęczyć, by uporać się z gromadą krwiożerczych maszkar. Z pomocą w tym momencie przyjdzie nowy patent w sadze – Dragon Time. Po wduszeniu L1 czas zwalnia, a Spyro zachowuje przy tym normalną sprawność, co daje nielichą przewagę nad czyhającymi na smoczy żywot potworami. Ten swoisty bullet time okazuje się również nieoceniony, gdy trzeba wykonać karkołomny skok na odległą, a do tego bardzo szybko obracająca się półkę.

Spyro przemierza różnej maści lokacje, od położonych gdzieś w spowitych mrokiem przestworzach krain z mnóstwem platform, po różnorakie lochy, lodowate pałace, jaskinie, lewitujące w przestrzeni opuszczone podniebne okręty i wiele innych. Wszędzie na pęczki zakapiorów do usmażenia; również wymagających bossów. Od czasu do czasu znajdą się także piórka, za których skompletowanie wpadają artworki i inne bonusy. A wszystko to w bardzo przyzwoitej oprawie. Zdarzają się nieco słabujące tekstury, odstające swym niskim poziomem od świetnie wykonanego smoczka i jego przeciwników, ale nikt nie jest doskonały. Efekty świetlne, rozbłyski i wybuchy związane z korzystaniem przez Spyro ze swych mocy, prezentują się ślicznie. Muzyka to nic specjalnego, nie wadzi, nie frustruje, ale i nie zmusza do pogwizdywania przy goleniu. Po prostu jest.

→I TĘSKNOTA ZA MINIONĄ SŁAWĄ

Eternal Night to odtwórcza kontynuacja pragnąca zapomnieć o swych korzeniach – w obliczu takiej tendencji determinującej projekty większości ukazujących się na rynku platformerów, warto się zastanowić, czy taki powrót do przeszłości nie wyszedłby serii na dobre, a gracze, którzy się na przygodach smoka na PS one wychowali, z rozrzewnieniem przyjrzeliby się jego nowym perypetiom. A tak dostajemy przyzwoicie wykonanego, nudnawego i mało odkrywczego beat'em upa z elementami platformówki. ■■

OCENA 6.5/10

MAŁO ODKRYWCZE, ALE GRUNT, ŻE PRZYZWOITE

Krome Studios

Krome Studios jest jednym z największych niezależnych producentów gier – ma swoje studia w Adelajdzie (twórcy recenzowanego tu Spyro), Brisbane i Melbourne. Ich przygoda z konsolami zaczęła się od Championship Surfer na PS one i Dreamcasta. Furory, jak się domyślacie, gra nie zrobiła. Później odeszli od domowych platform do grania i przerzucili się na pecety – stworzyli Extremely Golfy Skateboarding i mocarną Barbie Beach Vacation. W 2001 powrócili do swych korzeni, wypluwając Sunny Garcia Surfing na PS2. Rok później ukazał się spod ich igły całkiem niezły Ty the Tasmanian Tiger na wszystkie trzy maszynki nowej wówczas generacji. Później wszystko potoczyło się jak z górki, kolejne lata zaowocowały: Barbie Sparking Ice Show, Jimmy Neutronem, Ty 2, King Arthur, Ty 3 i Spyro: A New Beginning. Teraz przyszła pora na Eternal Night, a trwają prace nad choćby Star Wars: Force Unleashed czy Viva Pinata: Party Animals.

■ Dwóch platformówkowych bohaterów sprzed lat wróciło w tym miesiącu do gry. I jak wynika z ocen – Crash poszedł w dobrą stronę, a Spyro niestety znów pobłądził. Pech.

STAR WARS BATTLEFRONT RENEGADE SQUADRON

MILIONY FANÓW NIE MOGĄ SIĘ MYLIĆ?

txt: qsh

PSP

- Wydawca: Activision
- Producent: Rebellion
- Liczba graczy: 1 (16)

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

DOBRE: Multiplayer, otoczka filmu, edytor postaci.
ZŁE: Imperium, początkowy chaos na polu walki, zero precyzji w celowaniu.
BRZYDKIE: Grafika jest średnich lotów...

GULASH: Hmm. Kolejny Battlefront, tym razem ekskluzywny dla przenośnej konsoli Sony jest całkiem porządny, choć nie ma mowy o fajerwerkach. Jak dla mnie spoko bajka. No ale ja byłem, jestem i będę fanem Hana Solo.

Słowem nie wspomnę o tym, jak bardzo lubię czy też nie lubię uniwersum Gwiezdnych Wojen. Obiecałem szefowi. Dlatego od samego początku skupię się na recenzowaniu gry, a nie, że mi się ręce trzęsły, gdy otwierałem pudełko, albo że w kapciach gnałem dokądś aż mi pospadały.

W głównym menu uszy zostają zbombardowane znaną i kochaną melodią, każdy ją zna. Leci więc zapętlona. Zanim przystąpiłem do gry właściwej, postanowiłem skorzystać z przebogatego samouczka, który zaprasza do okiełznania realiów, poznania zasad. Tutorial podzielony jest na pięć części. Po kolei zagłębiałem się coraz bardziej w tajniki sterowania, reguły rządzące rozgrywką, tryby. Najpierw dowiedziałem się, że najważniejszych punktów na mapie najczęściej jest pięć, a cała zabawa polega na ich sukcesywnym zdobywaniu. To natomiast odbywa się łatwo i – przynajmniej w założeniach – przyjemnie, czyli poprzez strzelanie.

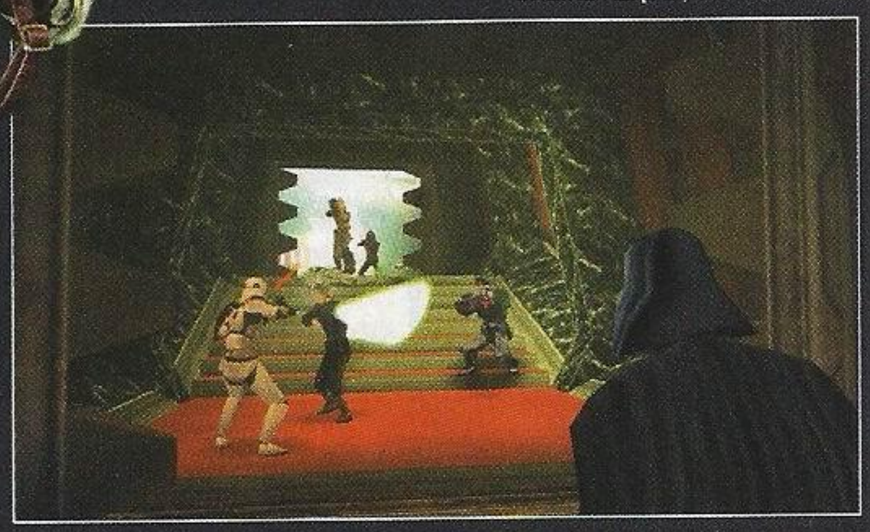
Tak więc – ruszyłem zdobywać te punkty na mapie. Kamera lokuje się za plecami wybranej postaci, u góry ekranu widać dwie wartości – ilości jednostek, jakie ma każda z frakcji. Jednocześnie walczy do 16 gości, a liczby te pokazują po prostu, ile razy jeszcze będzie można się w sumie odrodzić. Na początku wszyscy mają po sto szans, ale z czasem liczba ta maleje. Komu szybciej wyczerpią się zapasy droidów ten przegrał.

Drugą bardzo wychwalaną opcją jest kustomizacja. Wchodząc do prostego menu możena zabawić się w doktora Frankensteina i z części stworzyć postać z gwiezdno-wojennych marzeń. Szkoda, że nie pokuszono się np. o możliwość wrzucenia kasku Lorda Vadera na korpus włochatego wookie. Niejako w akcie rekompensaty w ręce zapalonych projektantów oddano narzędzia zmiany ekwipunku każdej z kreacji. Świetnie, że chodzi nie tylko o bronie, ale i umiejętności przydatne na polu walki. Za sumę stu punktów można odpowiednio postać przyspieszyć, wyposażyć w lepsze granaty, zwiększyć jej wytrzymałość.

Star Wars Battlefront Renegade Squadron oferuje faktyczną kampanię dla jednego gracza, w której wcieli się on w tajemniczego rebelianta pomagającego ruchowi oporu odeprzeć atak Imperium. Straszne. Fabuła podana jest w nieco komiksowy sposób, kwestie nagrane są na poziomie. Przebicie się przez całą historię zajęło mi około dziesięciu godzin. Największą zaletą jest jednak granie online. Nawet szesnastu śmiałków trafia na jedną z około dwudziestu map i sieje pożogę w powietrzu i na ziemi. Oczywiście wciąż obowiązuje zasada zmiany wyglądu i wyposażenia każdego z bohaterów. Niestety – sporą przeszkodą może okazać się mało precyzyjne i skomplikowane sterowanie, oraz oprawa wywołująca skrzywienie. Mgliście to widzę, jeśli ktoś nie jest fanem Hana Solo. ■■

OCENA 7.0/10

ONLINE RZĄDZI, SINGIEL MNIEJ



CODED ARMS CONTAGION

ZAGINĄŁ ODDZIAŁ BRAVO. KTO ICH URATUJE?

txt: qsh

PSP

- Wydawca: Konami
- Producent: Creat Studio
- Liczba graczy: 1 (8)

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIOD

DOBRE: W sumie dopracowana, wciągająca przygoda w świecie elektronicznym.
ZŁE: Głupi przeciwnicy, tnąca animacja, prosta i naiwna fabuła.
BRZYDKIE: Tekstury z bliska są nieco rozmazane.

GULASH: Contagion nie wnosi wiele nowego do gatunku shooterów fpp na PSP, ale to całkiem solidna rozrywka, jeśli ktoś ma ochotę na strzelanie do robotów czy robotopodobnych stworzeń, bo ludków tu jak na lekarstwo. Niestety animacja przycina, a paleta wykorzystanych barw jest bura i ponura. Ale sami wiecie – przyszłość jest ponura, i straszna.

Znajdzie się na sali ktoś, kto wysłałby drugi oddział, dajmy na to Alfa? Tak myślałem, tak myśleli też panowie z Konami, twórcy drugiej odsłony ciepło przyjętego Coded Arms. Wysłać trzeba jednego badass-madafakę. Jako pierwsza strzelanina z widokiem z oczu na PSP, CA zwiastowało kilka rozwiązań, choćby rozglądanie się za pomocą przycisków geometrycznych. Jak nietrudno się domyślić, kontynuacja nie przewraca gatunku na handheldach zielonym do góry. Mowa o progresji, rozwinięciu patentów, kilku dodatkach.

Gra podzielona jest na czternaście misji, w czasie których gracz zapozna się z raczej sztampową historię super komandosa, zaginionego oddziału Bravo i tajemniczego wirusa pałętającego się w wirtualnej rzeczywistości. Coded Arms dzieje się bowiem w wirtualnym świecie A.I.D.A. – cyfrowym kompleksie treningowym. Szkolone są w nim specjalne jednostki do walki z hakerami, dziećmi neostrady i innymi niebezpieczeństwami wynikającymi z przynależności do globalnej sieci.

Sierżant Grant przyodziany jest w kostium przypominający ten Kurta z kultowego MDK. Obcisły lateks i długi hełm nadają mu mocno futurystycznego wyglądu, a trzy zielone lampki na przedzie przywodzą na myśl Sama Fishera. Miejsca akcji to opuszczone kompleksy budynków, magazyny, tunele, laboratoria. Utrzymane w postindustrialnych klimatach, pełne wieżyczek bezpieczeństwa, kontenerów, portali i konsolet. Gdy strzeliłem w ścianę, zarysowały się na niej matriksowe kształty, zniszczalne elementy wyparowują w towarzystwie ciągu cyferek i z charakterystycznym, elektronicznym dźwiękiem. Czuć, że siedzi się w złożonym systemie cyfrowej twierdzy.

Najwięcej frajdy sprawiły mi dwa patenty. Pierwszy z nich to hakowanie przeróżnych paneli i komputerów. Odbywa się to – moim zdaniem – lepiej, niż w Bioshocku! Zamiast nużących sekwencji z rurkami, dostajemy tablicę podzieloną w pionie na pół i ciągi cyfr. W każdym szeregu są dwie takie same, a zadanie polega na ich lokalizacji. Z czasem tychże szeregów przybywa i trzeba wykazać się dużą spostrzegawczością i dobrą koordynacją ruchów. Drugi motyw to ulepszanie broni i pancerza. Już dawno nie widziałem tak wiernej kalki systemu z RE4. Za znajdowane w trudno dostępnych miejscach sfery wzmacnia się zbroję, powiększa pojemność magazynków, przyspiesza przeładowanie. Bardzo miły dodatek.

W dziedzinie FPSów na PSP nie nastąpił żaden przełom – ta gra jest po prostu poprawna. ■■

OCENA 6.8/10

USŁYSZĄ W KOŃCU? CHCEMY DRUGIEGO ANALOGA!

mArginesy
ZNALEZIONE POD BIURKIEM

FIFA 08
■ Konsola: PSP ■ Wydawca: Electronic Arts ■ Ocena: 7/10

Nowa Fifka na PSP jest dość zbliżona do tej znanej z PS2, co jest bardzo dobrym osiągnięciem. Największą zaletą jest oczywiście piłkarski quiz, który uruchamia się podczas loadingów i sprawia masę frajdy. Dobrze, że nie więcej, niż walka na boisku. Ta jest całkiem przejrzysta, kamerę zawieszono optymalnie, nie trzeba wytrzeszczać oczu, by dostrzec piłkę. Cieszy też opcja grania z kolegą w sieci lokalnej. Ale musi mieć drugą płytkę, oczywiście. [qsh]

ACES OF WAR
■ Konsola: PSP ■ Wydawca: Taito ■ Ocena: 3/10

Z samolotami to jest tak, że albo się je lubi, albo nie. Na PSP wylądowała właśnie konwersja leciwego nieco średniaka z PS2 – Aces of War. Wcieliłem się w niej w rolę wielu pilotów biorących udział w najważniejszych walkach powietrznych w historii lotnictwa. Samoloty są wykonane tak sobie, a otoczenie to raczej „nie sobie". Niewielka widoczność nie ułatwia strącania wrogich jednostek, tak samo, jak sterowanie nie będące szczytem precyzji. Nie warto sięgać po Asów Wojny. Chyba, że ktoś ma bzika na punkcie samolotów. [qsh]

WORLD CHAMPIONSHIP POKER 2
■ Konsola: PSP ■ Wydawca: Crave ■ Ocena: 4/10

Kiedyś mi tata powiedział, że pokerowych długów nigdy się nie spłaca. Ta gra tego nie pokazuje, ale to dlatego, że trudno przyrzekać pierworodną córkę kierowanemu przez (niezłe) A.I. zawodnikowi. Oferuje czternaście rodzajów pokera i tryb kariery, w którym zaczyna się w spelunach, a kończy na salonach. Grafika jest umowna, dźwięk radzę wyłączyć. Dobrze, że przeciwnicy całkiem sprawnie walczą, potrafią blefować. Jak ktoś lubi i się nudzi. [qsh]

ARMY OF TWO

TROCHĘ WYDUMANY MODEL ROZGRYWKI, ALE SAMO STRZELANIE TŁUSTE. WITAMY NOWĄ SERIĘ

txt: CUBITUSS

X360 | PS3

- Wydawca: EA
- Producent: EA
- Liczba graczy: 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

DOBRE: Dwójkowe akcje, moc giwer, syte strzelaniny.
ZŁE: Przegięty system aggro. W sequelu trzeba będzie go lepiej zbalansować.
BRZYDKIE: Miejscami niemożliwie rozmazane tekstury.

MIELU: Długie doczytywanie tekstur to zmora kolejnych bardzo ładnych xboksowych gier. Trzeba przymknąć oko i można się bawić. Najlepiej w co-opie, bo SI nie zawsze trafnie odczytuje zamiary gracza. Zabawa w zakradanie się przypadła mi do gustu i nie przeszkadza mi, że czasem stałem trzy metry obok przeciwnika, a on mnie nie widział. Przynajmniej nie jest zbyt trudno.

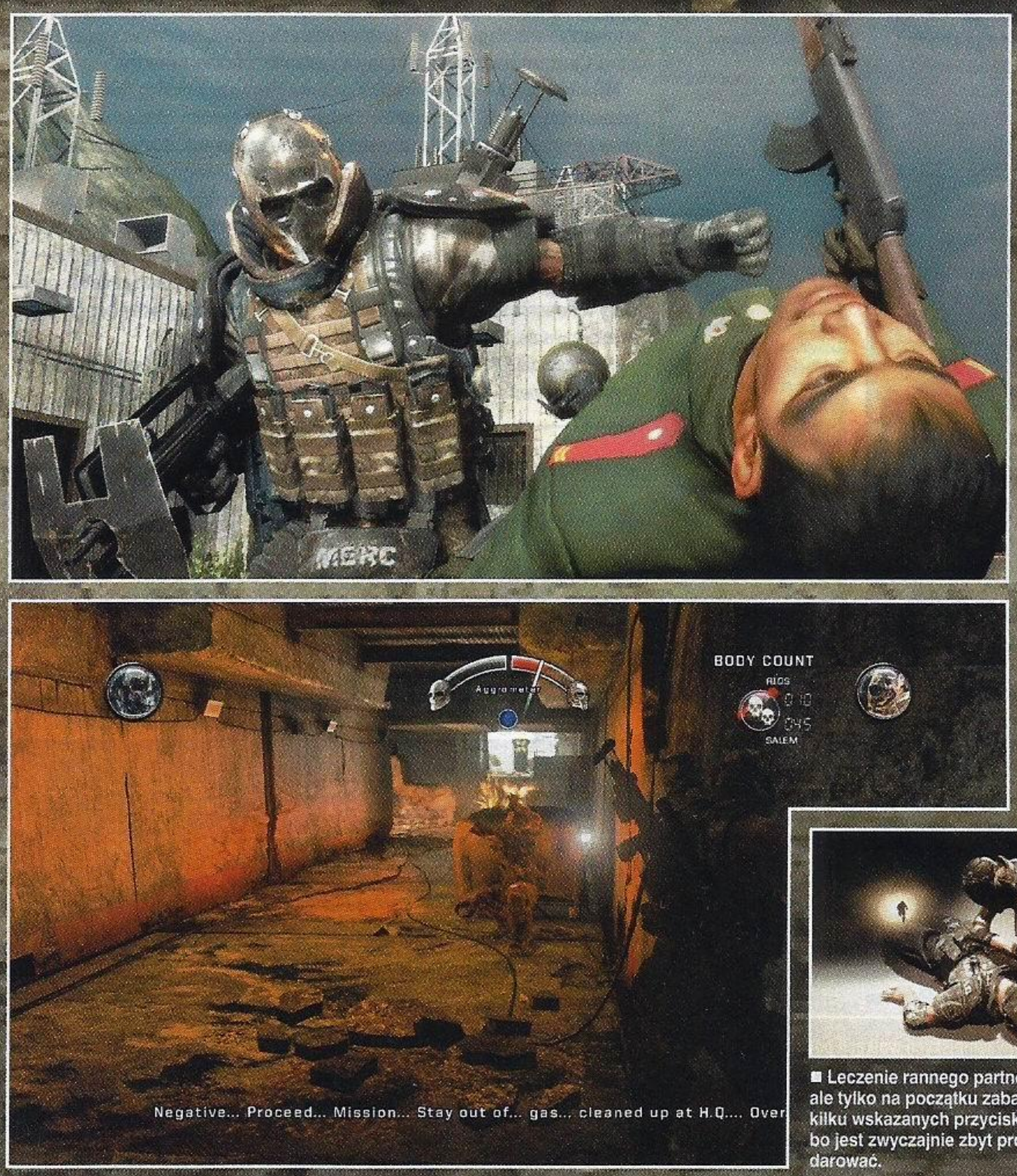
Miałem wielkie obawy co do tej gry, w końcu to nowa marka w stajni EA, a z czarnymi końmi nigdy nic wiadomo. Dzisiaj już jednak wiem: dostarczono mi tego, czego chciałem. Dodatkowy szacuneczek należy się za to, że gra tworzy sobie swój własny subgatunek shooterków, który będzie z pewnością w przyszłości powielany.

→I KILERÓW DWÓCH

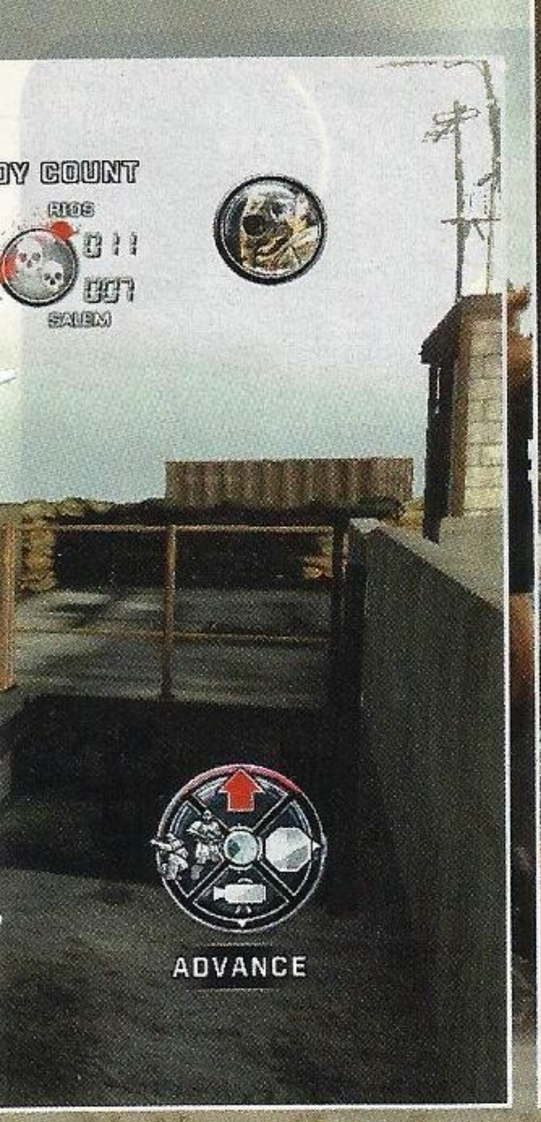
Mamy więc Salema i Riosa, dwóch zazwyczaj zamaskowanych facetów ze spluwami, których obserwujemy z kamery zza pleców jednego z nich – czy większego cynika, czy mniejszego pyskacza, wybieramy przed rozpoczęciem zabawy. Nie ma to jednak wielkiego znaczenia, bo w walce obaj są równie sprawni i mogą posługiwać się każdym rodzajem broni, który kupią w sklepie. Niestety nie podniosą nic z ziemi, ale jakoś da się to przełknąć. Co ciekawe jednak, proste strzelanie – nawet zza osłony – nie za wiele tutaj daje, bo EA proponuje nam nowy system rozgrywki, do którego trzeba przyzwyczajać się przez dłuższą chwilę. Mowa o aggro, kontrowersyjnym pomyśle, w którym uwaga wrogów skoncentrowana jest niemal wyłącznie na tym gościu, który ich bardziej wkurza. Zazwyczaj strzelając z czegoś bardzo głośnego i błyszczącego (tak, bling jest też ważny, o czym dalej). Po paru dość paskudnych śmierciach spowodowanych nieprzystosowaniem do tego systemu zaczynamy go powoli rozumieć – ale jak dla mnie jest on totalnie naciągany.

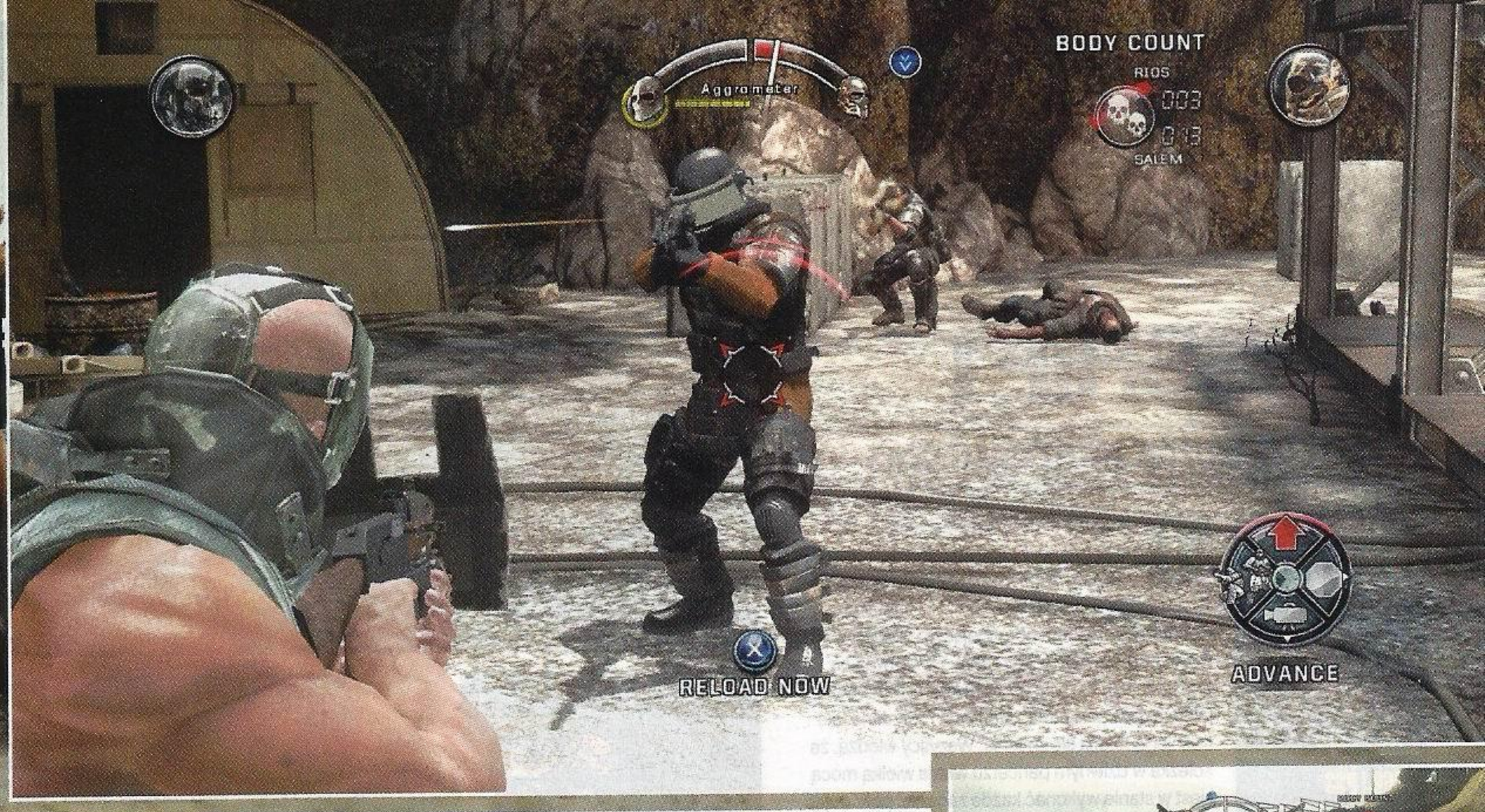
Na środku ekranu jest bowiem wskazówka przechylająca się na stronę Salema albo Riosa, obrazująca to, który z nich wzbudza większe zainteresowanie przeciwników. Najskuteczniejszą (no dobra, tak skuteczną, że aż przegiętą) taktyką jest zatem zbunkrowanie tego drugiego gdzieś mniej więcej na środku planszy (najpierw trzeba go tam dohołować, to pewien problem, ale do ogarnięcia), a następnie wydanie mu rozkazu agresywnej obrony. Gość sypie wtedy kulami we wszystkie strony, a nami... po prostu nikt się nie interesuje! Rozumiecie, koleś w wieżyczce obraca się do nas plecami, bo tam z lewej ktoś wali do niego dwudziestym magazynkiem.

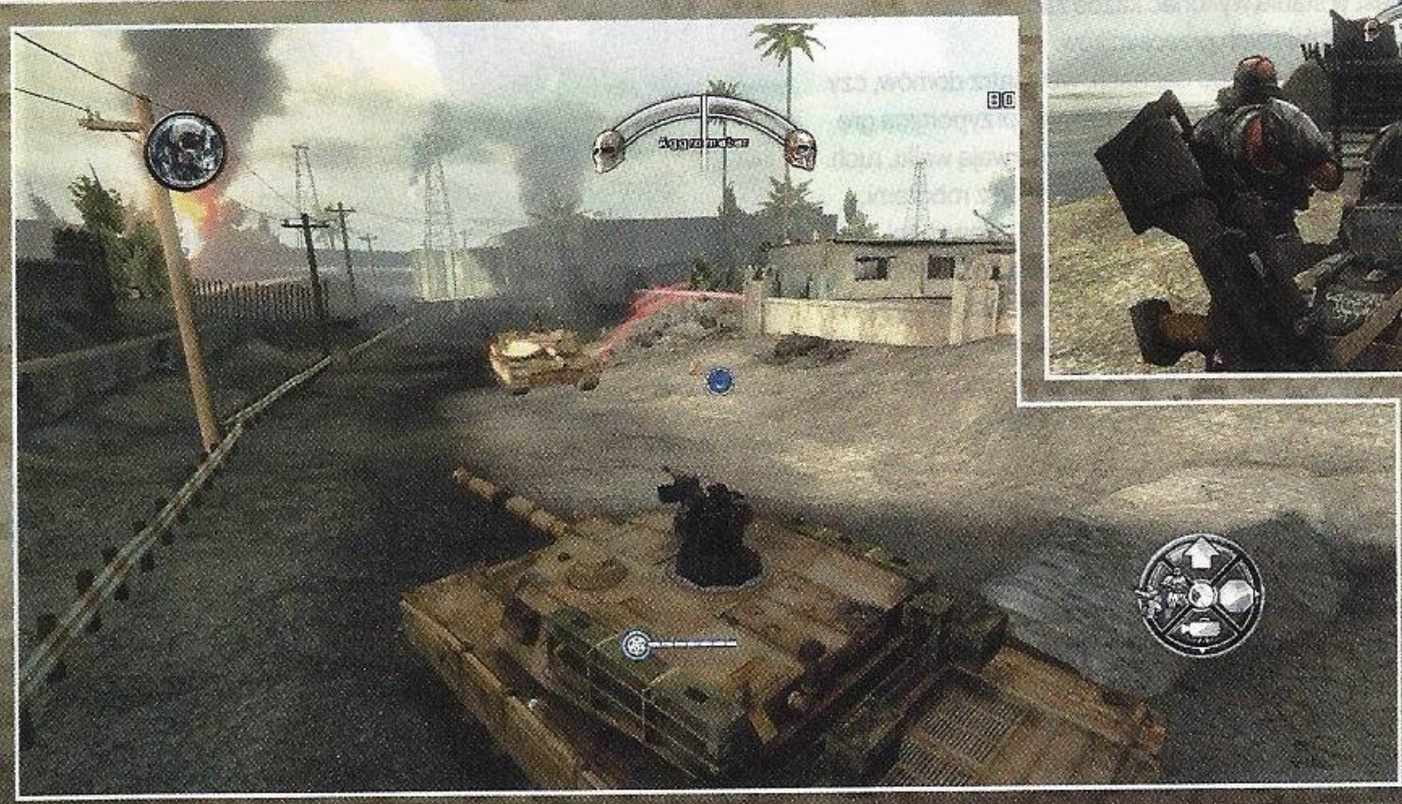
Aggro nie schodzi łatwo (szczególnie jeśli o to dbamy, odpowiednio dobierając sprzęt), więc nie raz i nie dwa miałem akcje takie, że Salem siedział za skrzynkami i grzał ile wlezie, a ja z tłumikiem na moim wiernym karabinie zdejmowałem gości z przyłożenia w potylicę. No dobra, może nie z przyłożenia, bo poniżej dwóch metrów aggro przechodzi na skradacza, ale to wciąż kiepskie, że nikt się mną nie interesował. Ja rozumiem założenia takiego systemu, ale o ile jestem w stanie zaakceptować, że jakiś durny smok macha łapą na najbardziej zakutego w stal rycerza, a ignoruje szmaciarzy (to od noszenia lekkich pancerzy!) nawalających do niego z dystansu, tak tutaj, litości, mamy



■ Leczenie rannego partnera może i jest zabawne, ale tylko na początku zabawy. Później naciskanie kilku wskazanych przycisków staje się nudne, bo jest zwyczajnie zbyt proste. Mogli sobie to darować.







■ Fachowym urozmaiceniem są akcje w stylu skoków na spadochronie, czy jazda i sianie demolki czołgiem. Nie są to specjalnie długie sekwencje, trafiają się rzadko, więc nie ma czasu, by się nimi znudzić.

W BACK TO BACK GDY ZACZYNAMY OBRACAĆ SIĘ NA STRONĘ KUMPLA, TEN PRZYSIADA NA ZIEMI, A MY STRZELAMY Z WYCIĄGNIĘTYCH NAD JEGO GŁOWĄ RĄK. ARCYFACHOWA AKCJA

arabskich terrorystów i to całkiem niegłupich oraz dwóch zakutych w stal kolesi z maskami na twarzach – co, może ten, który nie strzela, tylko właśnie obchodzi ich z boku już nie stanowi zagrożenia?

No dobra, może przesadzam, wszak w fppach najczęściej nosi się ze sobą kilkaset kilo żelastwa i wciąż kica na dwa metry w górę, można jakoś przełknąć ten system aggro. A warto to zrobić, bo jako strzelanina Army of Two jest bardzo, ale to bardzo konkretna.

→| JAK BRAT Z BRATEM

Najważniejsze jest to, że naszych żołnierzy zawsze jest dwóch. Poza aggro wynika z tego jeszcze masa innych rzeczy: jest na przykład drużynowy specjal Overkill, w którym czas dla naszych wrogów zwalnia, a dla nas nie do końca, dzięki czemu wygarniamy nawet najmocniej zbunkrowaną ekipę. Do Overkilla trzeba nabić komuś aggro na maksa, więc albo wywalić połowę amunicji, albo wyluzować się gdzieś za skrzynką, podczas gdy to samo robi nasz partner. To jednak ekstremum, na codzień stosuje się ciekawsze zabawy. Przede wszystkim mniej więcej steruje się kolegą – mniej więcej, bo niestety nie ma żadnego sposobu do zmuszenia go, aby polazł dokładnie tam, gdzie chcemy. Rozkazy są ogólne i mimo że mają zawsze wariant ofensywny i defensywny, trochę za często zdarza się że Salem (albo Rios) robi coś ultragłupiego i pada na ziemię. Na szczęście nie pada trupem, bo partnerstwo na polu walki to także pomoc medyczna. Mini-gra w leczenie kolegi jest banalna, ale odpowiednio dramatyczna. Gdy to my obrywamy na tyle, żeby się położyć, są dwie opcje: albo kumpel wlecze nas za kołnierz w bezpieczne miejsce (a my możemy przy tym pruć do ścigających nas przeciwników), albo reanimuje, co wymaga od nas kończenia mini-gry. Warto pamiętać, że takich śmierci można mieć tylko dwie: za pierwszym razem widać suszenie rany za pomocą tamponu, za drugim masaż serca, a za trzecim jest kaplica i odczytanie checkpointu. Ale o to raczej ciężko, bo zdrowie odnawia się samo, gdy mamy chwilę spokoju.

Dwójkowe akcje są jednak znacznie ciekawsze, gdy obaj kolesie stoją mocno na nogach. Najbardziej podobały mi się te z tarczami policyjnymi: nasz hiro bierze taką w garść i się za nią kuli, a kumpel po wydaniu mu rozkazu przegrupowania staje za nim, kładzie mu jedną rękę na ramieniu, a drugą – tę ze spluwą – wyciąga wysoko w górę i łoi znad tarczy. Jeśli nie damy się wtedy nikomu zajść od tyłu – jest gwarancja, że wymieciemy wszystkich przeciwników. Trzeba się jednak spieszyć, bo tarcza ma swoją wytrzymałość i gdy nagle rozpadnie się na kawałki w środku jakiejś megastrzelaniny, mamy lekki problem. Fajne jest to, że zamiast tarczy można użyć drzwi wyrwanych z jakiegoś samochodu.

Co pewien czas w przewidzianych scenariuszem miejscach mamy standoffy... to znaczy, przepraszam, back to backi. Back to back to moment, w którym nie da się ruszać (a jedynie obracać), a nasi żołnierze stoją do siebie plecami. Na całe szczęście obszar ostrzału to pełne 360 stopni, co wygląda arcyfachowo – gdy zaczynamy obracać się na stronę kumpla, ten przysiada na ziemi, a my strzelamy z wyciągniętych nad jego głową rąk.

Oczywiście jest też miejsce na splintercellowe akcje, czyli podsadzanie partnera na pięterko albo bycie podsadzanym i potem wciąganie go na górę. Nic rewolucyjnego, chociaż niezłe jest to, że gdy już stoimy na rękach kolegi, możemy ostrzelać poziom, na który zaraz się wespniemy. Podobało mi się też wymienianie się spluwami z partnerem, natomiast nie skumałem sensu podwójnego strzału snajperskiego w dwie miny naraz – czemu nie daje się rozwalić jednej po drugiej?

→| PIMP MY GUN

Ale zostawmy to i pochylmy się nad żelastwem: giwer jest tu cała masa, dokupuje się je o dziwo nie pomiędzy misjami, tylko w środku misji. Dziwaczne, a do tego koszmarnie niewygodne, bo samo wejście w menu handlu to jeden długi loading, a załadowanie oferty kolejnego handlarza – drugi. No ale trudno: warto to robić, bo podstawową pukawką niewiele zdziałamy. Na początek inwestuje się w siebie samego – większy zasięg, większy damage, tarcza na lufie – a potem w aggro kolegi. To akurat proste – wystarczy dać mu gangsta wypimpowaną giwerę i już terroryści dostają piany na sam jej widok. Zabawne. Nie wolno jednak zapominać o pancerzu, mimo że to droga inwestycja. Kolesie nieźle wyglądają w metalowych zbrojach i z podrasowanymi giwerami. A maksymalni szpanerzy mogą sobie wymienić maskę na jakąś bardziej trendową.

Grafika i płynność, hmmm... no mogło być lepiej, ale i tak nie ma się czego wstydzić. Modele postaci są porządne, wystrzały i ich efekty takie, jakie powinny być, jest też niezły HDRowy efekt przy wchodzeniu z jasnego pomieszczenia do ciemnego, ale już tekstury to miejscami żenada, tak samo jak wystrój pomieszczeń. Wiem, wiem, w Iraku chłopakom się nie przelewa, ale nie sądzę, żeby musieli wszędzie mieć taką pustkę.

Army of Two to bardzo zacny produkt. Gdy już ogarniemy, na czym polega to całe aggro i przestawimy się z gearsowej wojny na tę tutaj, zabawa robi się naprawdę przyzwoita. A gdy dodać do tego jeszcze humor, o którym Mielu pisał w poprzednim numerze i dość odprężające poziomy z gnaniem jakimś pojazdem, wychodzi mi całkiem przyzwoita prawie ósemka. Aha, jedna rzecz: jeśli macie z kim grać na drugim padzie czy w sieci, dodajcie sobie jeden punkt do oceny. Nie przesadzam. Ta gra to dedykowane narzędzie do kapitalnego coopa. ■■

OCENA 7.9/10

CHŁOPAKI DALI RADĘ!

DELIKATNE SOJUSZE

Wszyscy wiedzą, jak fajnie gra się w coopie, ale dopiero teraz producenci zaczynają widzieć potencjał w robieniu gier specjalnie pod dwóch graczy. Army of Two to pierwszy (i już bardzo dobry) zwiastun nowego trendu, a zaraz posypią się naśladowcy. Najbardziej czekam na Kane'a & Lyncha, gdzie coop będzie totalnie fajny, bo poza przechodzeniem fabuły pojawi się też tryb Fragile Alliance, czyli takie pół multi, pół coop. Współpraca będzie wymagana przy napadzie na bank, ale wiecie jak to jest: im mniej głów, tym więcej keszu na jedną... Problem polega na tym, że zabity wspólnik wraca do gry jako gliniarz, a nasi towarzysze widzą, że rozwaliliśmy swojego. Czy damy wtedy radę ustać w jednym miejscu, żeby nabrać wystarczająco dużo banknotów na mocniejszy pancerz i karabin? Nie mogę się doczekać, żeby się o tym przekonać.

TIMESHIFT

W TEJ GRZE MOŻNA ZATRZYMAĆ CZAS

txt: MIELU

X360 | PS3

- Wydawca: Vivendi
- Producent: Saber Int.
- Liczba graczy: 1 (8)

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

DOBRE: Zabawy z czasem, niezła oprawa, klimat, zagadki.
ZŁE: Akcja jest do bólu przewidywalna.
BRZYDKIE: Wytrzymałość przeciwników.

MARCELLUS: Niefortunnie sobie wybrało Vivendi czas premiery tego całkiem przyzwoitego, a nawet więcej – całkiem dobrego shootera. Jeszcze dobrze nie opadł pył po Bioshocku i Halo 3, teraz miażdży Pomarańczowe Pudełko, zaraz nadciągnie ofensywa pod nazwą Call of Duty 4: Modern Warfare. Ciężko, naprawdę ciężko będzie więc komukolwiek dostrzec TimeShift, a jeszcze ciężej – wyłożyć na niego kasę. A moim zdaniem warto, choć może jeszcze nie teraz, ale za kilka miesięcy, jak zalew świetnych gier się na dłuższy czas skończy. Patenty z zatrzymywaniem i cofaniem czasu są naprawdę zabawne i użyteczne, można nieźle sobie pokombinować i pobawić się z wrogami. Grafika na poziomie, bronie fajne, warto ten tytuł zapamiętać, tak na przyszłość.

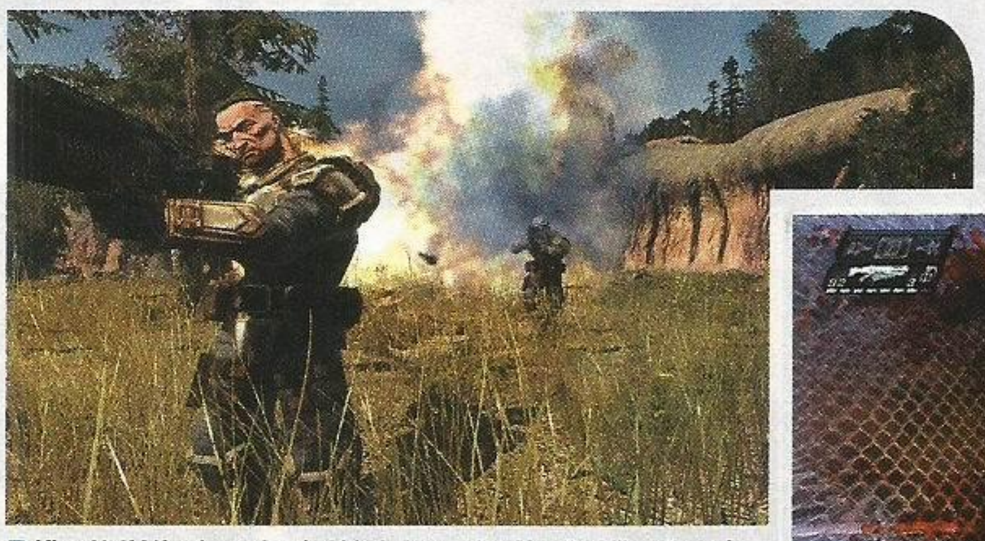
Jak się na kimś wzorować, to tylko na najlepszych. Po pięciu minutach zabawy z TimeShiftem ciężko oprzeć się wrażeniu, że gra Saber bezwstydnie zrzyna z Half-Life 2. Bohater jest fizykiem pomagającym niedobitkom ruchu oporu w walce z tyranem. Co prawda na początku nikt nie wita go z otwartymi ramionami, jak to było w przypadku Gordona Freemana, ale później sytuacja się zmienia. Wszyscy wiedzą, że koleżka w dziwnym pancerzu włada wielką mocą i jest w stanie wykonać każde zadanie, pokonując najtrudniejszych przeciwników.

Przemykanie po dachach, wewnątrz domów, czy po opuszczonych ulicach również przypomina grę Valve. Tym bardziej, że w mieście trwają walki, ruch oporu próbuje szczęścia w starciach z robotami; zarówno małymi mechami, jak i pająkowatymi kolosami. Tymczasem z megafonów płyną słowa człowieka, którego twarz widoczna jest na wielkich telebimach – to właśnie jego trzeba dopaść, co nie jest łatwe, bo dysponuje tą samą potężną bronią, co główny bohater. Może władać... czasem.

→I AKCJA STOP

Nawiązania do Half-Life zupełnie mi nie przeszkadzały. Wręcz przeciwnie, spodobało mi się umiejętne wykorzystanie znanych, sprawdzonych sposobów budowania klimatu. Uczucie zaszczucia i beznadziei potęguje nieustannie padający deszcz. Gdyby jeszcze akcja toczyła się wieczorem, gdyby było trochę ciemniej, wychwalałbym Sierrę pod niebiosa. Ale i tak jest nieźle, da się wyczuć, że dzieje się coś bardzo niedobrego.

Nie mam zamiaru zdradzać szczegółów fabuły, powiem tylko, że nie wszystko jest zrozumiałe i mija trochę czasu nim kilka spraw się wyjaśni. Bohater nagle pojawia się w trochę innym świecie, niż ten, do którego przywykł i wie tylko tyle, że sprawcą zamieszania jest jego niedawny współpracownik. Nie dałby rady odkręcić całej sprawy, gdyby nie posiadał jednego z dwóch prototypów pancerza pozwalającego kontrolować czas. W dowolnym momencie można zatrzymać akcję, jest też opcja zwalniania i cofania czasu o kilka sekund. Po co komu slo-mo, skoro można zabawę po prostu zapauzować? Przyznaję, bardzo rzadko korzystałem z tej funkcji, ale czasem się przydaje. Nie w trakcie walki, a przy rozwiązywaniu zagadek. Tak, jak w Half-Life 2 trzeba było czasami wykorzystywać fizykę świata, by wykombinować jak przejść dalej, tak tutaj należy wymyślić, do czego przydadzą się moce pancerza.



Klon Half-Life nie może obejść się bez pojazdów. Po kilku etapach bohater w końcu może zasiąść za sterami quada, ale nie powiem, żeby to było tak emocjonujące, jak ucieczka poduszkowcem przed helikopterem w H-L2.

Sztuczna inteligencja wbudowana w pancerz (skrót S.S.A.M. bardzo proszę o zachowanie powagi) stara się ostrzegać przed niebezpieczeństwem, ale nie zawsze podpowiada, jak rozwiązać zagadkę. Długo myślałem, jak przejść po ogromnym wirniku, żeby nie spaść w przepaść.

→I A TERAZ PRZEWIŃ

Żeby zdążyć z przejściem przez otwierające się na sekundę drzwi, trzeba zatrzymać czas. Bohater porusza się w normalnym tempie, więc bez stresu skorzysta z przejścia. Oznacza to jednak, że nie da się, jak w Prince of Persia, cofnąć czasu po niefortunnym skoku w przepaść. Zagadki nie są przesadnie skomplikowane, to tylko przyjemne urozmaicenie zabawy, polegającej oczywiście na strzelaniu. Bohater może nosić przy sobie trzy bronie, ale najczęściej korzysta się z karabinu i shotguna. Ten drugi doskonale sprawdza się, gdy włącza się pauzę i wpada w grupkę przeciwników. Skubańcy są wyjątkowo wytrzymali i nawet celna seria z karabinu nie jest w stanie ich powalić, dlatego strzał z metra z obrzyna w głowę rozwiązuje problem.

Warto zaznaczyć, że gra jest wyjątkowo krwawa. Bez problemu da się obryzgać ściany posoką, a ciała ochoczo rozpadają się na kawałeczki. Przy okazji niszczą się też wybrane elementy otoczenia. Odpadają kawałki słupów, realistycznie tłuką się szyby, a na pozostałych powierzchniach zostają ślady po kulach.

Przeciwnicy całkiem nieźle celują i chwila nieuwagi może zakończyć się dla bohatera fatalnie. Na szczęście jest system autosave'ów, jak również da się zapisać akcję w dowolnym momencie, więc gra się bez stresów. Generalnie

bez manipulowania czasem ciężko się walczy, co przypomina F.E.A.R., gdzie przeciwnicy byli miejscami zbyt szybcy i tylko dzięki slo-mo miało się jakiekolwiek szanse na przeżycie. Problem w tym, że błyskawicznie wyczerpują się (i za wolno odnawiają) moce pancerza, więc trzeba nauczyć się nimi rozsądnie gospodarować.

→I ZATRZYMANE W CZASIE

TimeShift nie robi niesamowitego wrażenia – jest dopracowany i przemyślany, ale nie ma w nim niczego, czym można by się zachwycić. Żadnych spektakularnych akcji, raczej przewidywalne momenty, kiedy jasne jest, że gdy tylko wykona się jakąś czynność (naciśnie przycisk, podłoży bombę), natychmiast trzeba będzie użyć pauzy, żeby zdążyć zwiać. Czasem znikąd pojawi się samochód i staranuje drewnianą wieżę, na której znajduje się bohater, albo jakiś duży robot rozwali rakietami jedyną drogę ucieczki.

To po prostu niezła strzelanka nie podnosząca poziomu adrenaliny we krwi. Podobać może się za to grafika. Zamknięte pomieszczenia wypadają lepiej niż w F.E.A.R., a otwarte, inspirowane Half-Life 2, niewiele od niego odstają. Wrażenie robi wspomniany pierwszy poziom, cały skąpany w deszczu – kropelki rozbryzgują się na broni, efektownie zastygając w ruchu w momencie zatrzymania akcji. Najważniejsze, że nie przycina animacja, chociaż przydałoby się kilka klatek więcej.

Mając do wyboru Orange Boxa, Bioshocka i Halo 3 ciężko skusić się na TimeShifta, ale jeśli się na niego zdecydujecie, powinniście być zadowoleni. ■■

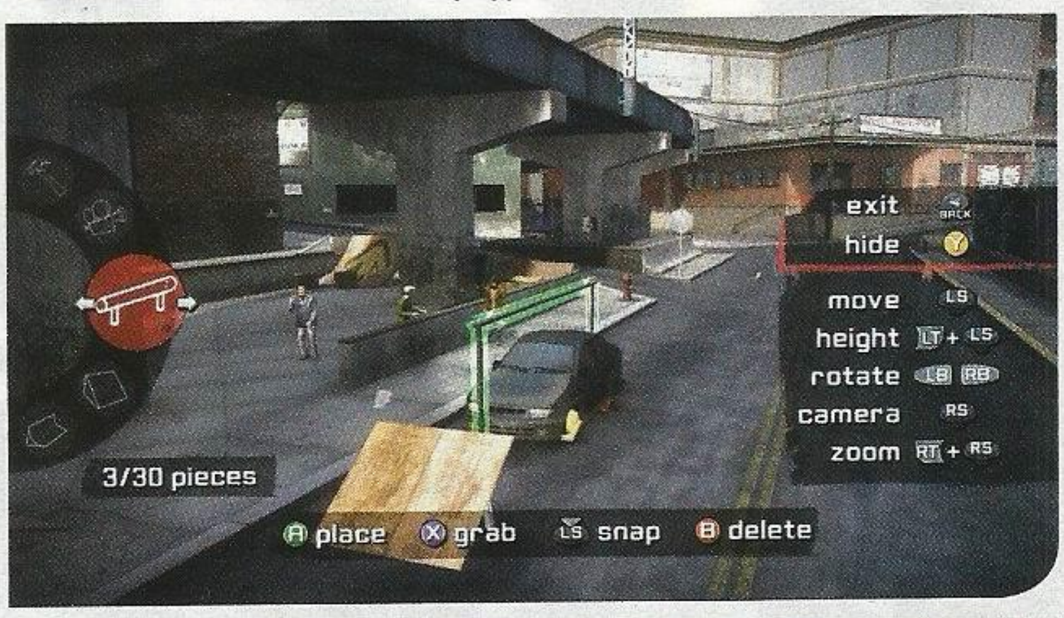
OCENA 7.4/10
DOBRY SHOOTER. A WIECIE, ŻE RUSKI?

Stój, bo strzelam

Tryb multi jest wystarczająco rozbudowany, żeby zadowolić maniaków ustawiania wszelkich możliwych opcji. Ilość żyć, długość przerwy przed respawnem, bonusy za fraga, czy co tam sobie wymyślicie. Najważniejsza jest oczywiście zabawa z czasem. Rzuca się specjalne „granaty" wytwarzające pole, w które lepiej nie wpadać. Nieszczęśnik zostaje dosłownie sparaliżowany, nie może się ruszyć ani tym bardziej uciec, więc jest przez chwilę wystawiony na ostrzał. A jak ktoś nie lubi takich zabaw, to może skorzystać z areny stworzonej z myślą o totalnej rozwalce, bez krycia się i manipulowania czasem.

Jest winda, a przycisk ją uruchamiający znajduje się dziesięć metrów dalej. Trzeba wymyślić co zrobić, by pojechać na górę. Nacisnąć przycisk, rzucić się do biegu, zapauzować akcję, wskoczyć do windy, zająć miejsce i cofnąć czas.

■ Z lewej Nail-A-Grab, jedna z ciekawych nowości w tej części. Animacja ludków w slow motion nie wygląda tak dobrze, jak w skate. Na dole riggerski edytorek, pozwalający, na przykład, na ustawienie hopki i rurki, by przegrindować nad stojącycm samochodem. Jakże fascynujące.



TONY HAWK'S PROVING GROUND

HOUSTON... TO JEST NEVERSOFT, MAMY PROBLEM

txt: GULASH

PS3 | X360 | PS2

- Wydawca: Activision
- Producent: Neversoft
- Liczba graczy: 1 (8)

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

DOBRE: Tony to Tony – każdy wie, czego mniej więcej się spodziewać. Podział scenariusza na małe misje, z których część można zwyczajnie olać; dobry i sprawdzony system, oprawa.
ZŁE: Dziewiąta część w ciągu, zdaje się, dekady. Choć w sumie jak ktoś lubi...
BRZYDKIE: Jak zawsze, gleby na twarz.

MIELU: Ciekawy ten rok. PES na PS3 wypada gorzej od Fifki, Jastrząb nie daje rady w starciu ze skate. Gra EA bardziej przypadła mi do gustu. Mam już serdecznie dość kolejnego, takiego samego Tony Hawka. Ale szacun za opcję przechodzenia każdej misji z osobna – nowicjusze nie muszą się męczyć.

Dziewiąta część lotów Jastrzębia, co pod nogami ma deskę, jest bardzo udana – na szczęście wyskoki pokroju obu odsłon American Wasteland chłopaki z Neversoftu mają już za sobą i wreszcie wrócili do prawdziwej, miejscami radykalnej skejtówki, którą tak wielu z nas pokochało szczerą, chłopięcą miłością dawno, dawno temu. Dlaczego zatem, niczym kosmonauta James A. Lovell wypowiadający słynne zdanie do centrum kontroli lotów w Houston, sygnalizuję problem Neversoftowi? Po prostu kolejny Tony Hawk, choć oferuje kilka nowych rozwiązań, przypomina odgrzewany co rok ten sam kotlet, a nie od dziś wiadomo, że apetyt rośnie w miarę jedzenia.

Żebyśmy się źle nie zrozumieli – to bardzo dobra gra, a wierni fani serii mogą śmiało po nią sięgać, bo nic nie zostało zepsute. I z jednej strony mając w pamięci niedawny obraz skate chciałoby się jednak, by Neversoft coś tu bardziej pogrzebał. Z drugiej strony, jeśli coś nie jest zepsute, to po co to naprawiać? I tak koło się zamyka...

→I PROVING GROUND

Zaczyna się klasycznie – jesteśmy nikim i chcemy zostać kimś w skejtowym światku. Skejtujemy po Filadelfii, Waszyngtonie i Baltimore w poszukiwaniu zadań, czy po prostu klimatycznych miejscówek do realizowania swojej pasji. Miasta może nie są jakieś gigantyczne, ale czasem przemieszczanie się między oddalonymi od siebie o dobre parę mil miejscówek jest upierdliwe, bo nie ma żadnego środka lokomocji poza czterema malutkimi kółeczkami

W tej części debiutuje swoisty podział na klasy skejterów. Bo nie wiem, czy Wam wiadomo, ale nawet mistrzowie deskorolki dzielą się między sobą na kilka grup. Są zawodowcy mający parcie na szkło; typowi lanserzy nagrywający filmy skate'owe i stawający w szranki na zawodach zawsze w najlepszych ciuchach prosto od sponsora. Są hardcore'owcy szukający jak największych gapów, jak najbardziej absurdalnych miejscówek do wyczynowej jazdy. Wreszcie są też tak zwani riggerzy, przedziwna grupa budująca swoje własne miejscówki do skejtowania ze śmieci, desek, czy dosłownie tego, co im wpadnie pod rękę. Widok brodatego dziada spawającego śmietnik z drzwiami od samochodu tylko po to, by nad tą konstrukcją przeskoczyć, kompletnie mnie rozbroił. No, ale można i tak. Celem nadrzędnym jest wymasterowanie każdej z klas, choć grę można ukończyć koncentrując się tylko na jednej z nich. Ale wprowadza to też ciekawe dodatki – na przykład jeden z hardcore'owców uczy naszego człowieka aggro kicka, który pozwala na rozpędzenie się do granic absurdu, a w związku z tym skakanie na olbrzymie odległości. Z kolei jeśli zabawimy się w riggera, w nasze ręce zostaje oddany sympatyczny edytor, dzięki któremu można poustawiać na przykład hopki w wybranych przez siebie miejscach. Na przykład na dachach.

System trików pozostał nie zmieniony od lat i w sumie to chyba dobrze. Powraca znany z Project 8 Nail-A-Trick z dwiema wariacjami, które z pewnością docenią hardcore'owi fani lubujący się w grzebaniu w mechanizmach. Nail-A-Grab i Nail-A-Manual dostarczają sporo atrakcji, jeśli ktoś poświęci im nieco czasu.

Nie mogło zabraknąć kustomizacji skejtera – w specjalnym sklepie można bawić się godzinami najnowszymi kolekcjami skate'owej mody, choć przyznam, że obcisłe spodnie, jakie ostatnio przywdziali jeźdźcy deski, budzą mój niepokój połączony z lekkim zdegustowaniem. Co było szerokie, powinno pozostać szerokie. A za szerokimi spodniami niespodzianka się kryje, jak to zgrabnie ujęła kiedyś Molesta. Można i trzeba rozwijać też kolejne umiejętności, bo jak się domyślacie, niektórych co bardziej skomplikowanych rzeczy nie da się wykonać golasem bez statsów.

Grafika i animacja są na wysokim poziomie, choć w moim odczuciu skate. jest ładniejsze, a animacja skejterów jest lepsza w grze Electronic Arts. Mimo wszystko – Hawk to Hawk, więc wiadomo, czego można się spodziewać – poniżej pewnego pułapu seria nie schodzi. Zabawie przygrywa masa licencjonowanych kawałków, generalnie – jest dobrze.

→I CURRENTGEN

Powody do zadowolenia będą za to mieli posiadacze PlayStation 2. Zamiast klasycznie podzielić grę na kolekcjonowanie literek, czy takie tam staroszkolne pierdoły, jest to całkiem udana konwersja z kolejnej generacji. Oczywiście nie ma co porównywać grafiki – odchodząca generacja nie może równać się z HD, ale najważniejsze, że wygląda to wszystko całkiem porządnie, jest płynne i zachowali większość, jeśli nie wszystkie cechy pierwowzoru, w tym Nail-A-Trick, który działa identycznie jak w „dużej" wersji. Zabawna sprawa – wszystkie przerywniki, które są generowane w czasie rzeczywistym na Xboksie i PS3, tu podawane są jako renderki. Sprytny zabieg. Szkoda tylko, że nie ma filmów z prosami obecnych na mocniejszych konsolach i nie bardzo rozumiem dlaczego... Niemniej posiadacze PS2 z pewnością mogą śmiało zainwestować w kolejną grę z Tony Hawkiem. ■■

OCENA 7.7/10

BYŁO, JEST I BĘDZIE DOBRZE

Hawk vs. skate.

Stawiając nowego Hawka obok skate. nie sposób nie wysunąć na pierwszy plan różnic w sterowaniu – Tony ma sprawdzony przez wiele lat, wymagający niezłego skilla, mocno techniczny model, podczas gdy skate. stawia na lekki freestyle i intuicję. Tu jest remis. Obie gry zostały wyposażone w edytory skate'owych filmów, ale ten w Hawku nie nagrywa automatycznie wszystkiego, co dzieje się na miejscówce do późniejszej edycji – trzeba za każdym razem ręcznie włączyć nagrywanie, co jest upierdliwe. skate. wygrywa także możliwością zamieszczania własnych montaży w sieci i dzielenia się nimi z innymi graczami. Sieciowy multiplayer stawiam za to na równi w obu grach, choć w najnowszą część Hawka gra na razie niewiele osób – widać skate. w tym roku przyciągnęło do siebie więcej fanów deskorolki. Krótko mówiąc – w tym roku wygrywa... skate.

■ Tak wygląda Tony na PlayStation 2 – najważniejsze, że animacja śmiga płynnie, bo w tak technicznej grze spowolnienia są wręcz niedopuszczalne.

THE ORANGE BOX

POMARAŃCZOWE PUDEŁKO MOŻE BYĆ CZARNYM KONIEM JESIENNEGO WYŚCIGU FPSÓW

txt: BLIZZARD BEAST

XBOX 360

- Wydawca: EA
- Producent: Valve
- Liczba graczy: 1 (16)

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

DOBRE: Pięć genialnych gier, jedna genialna cena.
ZŁE: Fabularne niedomówienia, ograniczenia w TF2.
BRZYDKIE: To i owo, ale nie ma to znaczenia w przypadku tej gry.

MIELU: Ga nie opuszcza czytnika mojego Xboxa, a Halo 3 i Bioshock kurzą się na półce. Half-Life uwielbiam za niesamowity klimat i do bólu spójny, przemyślany świat. Żadna inna gra nie oddaje tak dobrze poczucia beznadziei i bezsilności wobec potężnych mocy niszczących Ziemię. No, może tylko Fallout ze swoim nuklearnym upadkiem cywilizacji. A duchowy następca Narbacular Drop, czyli Portal, zjadł Prey na śniadanie. Boner!

Po wielu miesiącach oczekiwania na rynku wreszcie pojawił się The Orange Box, zestaw zawierający Half-Life 2, dwa dodatki z zapowiadanej przez twórców trylogii (Episode 1 i Episode 2), sieciową strzelankę drużynową Team Fortress 2 oraz nowatorską grę logiczną Portal. Pakiet sprzedawany jest w najbrzydszym pudełku, jakie kiedykolwiek dane mi było oglądać. Mnie jednak zdecydowanie bardziej interesowało, jak w akcji sprawdza się zawartość płytki z grą.

→I HI, IM' GORDON

Czy jest na świecie ktoś, kto przed premierą Orange Boxa nie grał w Half-Life 2? Taką osobą byłem choćby ja. Z racji platform, na jakie ukazał się ten tytuł, kiedy cały świat zachwycał się kolejną częścią przygód Gordona Freemana, ja musiałem obejść się smakiem. Podszedłem więc do niej z pewnymi obawami – czy trzyletnia już pozycja się nie zestarzała? Czy dodatki będą trzymać klasę? Po spędzeniu w świecie H-L2 kilkunastu godzin mogę powiedzieć tylko jedno – moje obawy były niczym nieuzasadnione. Half-Life 2 wessał mnie jak odkurzacz.

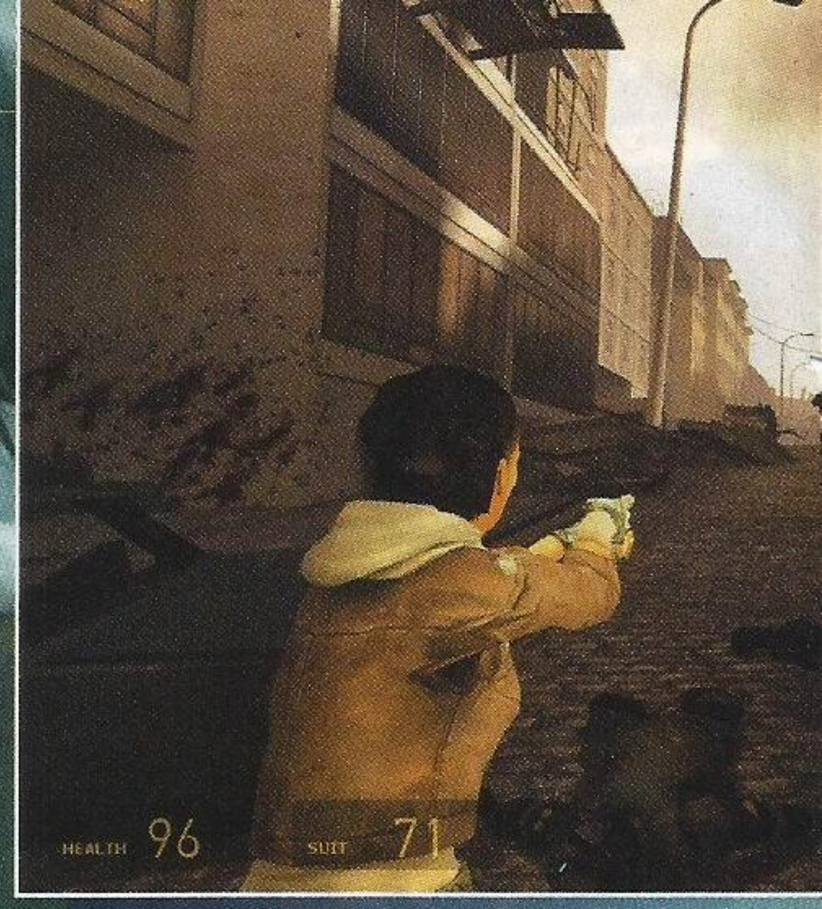
Dla tych z Was, którzy nie mieli wcześniej do czynienia z tą serią, kilka słów wyjaśnienia. Wydany w 1998 roku na PC Half-Life zdobył chyba każdą możliwą nagrodę, jaką przyznaje się grom komputerowym. H-L przedstawiał losy Gordona Freemana, fizyka pracującego w tajnej bazie Black Mesa, w której przeprowadzano rozmaite naukowe eksperymenty, także dotyczące podróży między wymiarami. A jeden z nich poszedł bardzo, bardzo źle. Brakuje tu miejsca, aby dokładnie opisać całą historię, dość powiedzieć, że na jej końcu Gordon w tajemniczych okolicznościach przepadł, za co odpowiedzialny był G-Man, niepokojący koleżka ubrany w garniturek i maczający swoje paluchy w każdym ważniejszym wydarzeniu w świecie gry.

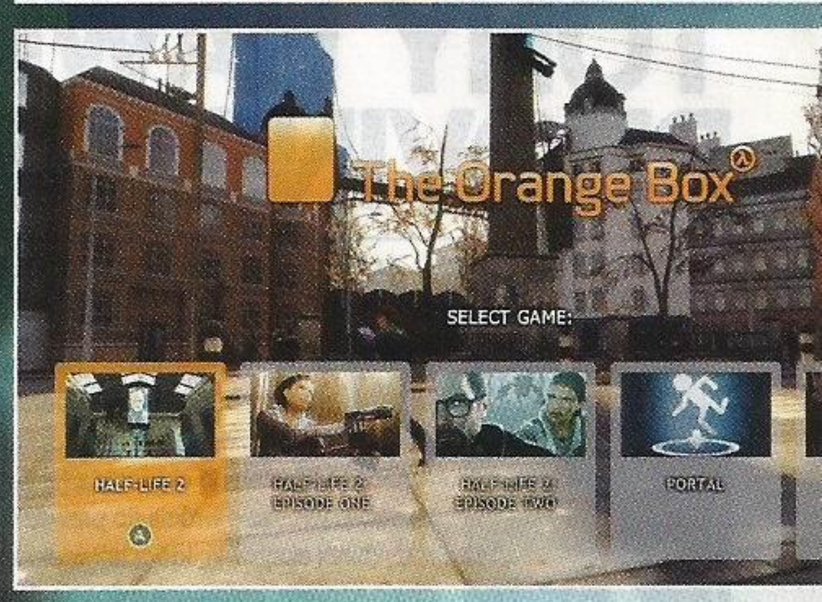
Half-Life 2 rozpoczyna się równie tajemniczo. Oto G-Man wybudza z hipnotycznego snu Gordona znajdującego się na pokładzie pociągu zmierzającego do City-17, jednego z ludzkich miast kontrolowanych przez Kombinat – koalicję obcych ras oraz ziemskich kolaborantów skupionych pod wodzą doktora Breena. Mieszkańcy City-17 żyją w warunkach przywodzących na myśl stan wojenny, z nieustannymi kontrolami, łapankami, cenzurą i propagandą, jednak zdecydowanie najbardziej daje im się we znaki pole energetyczne, które blokując rozwój pewnych białek uniemożliwia im płodzenie dzieci. Nie wiadomo po co trafiamy do tego miasta, nie bardzo też wiadomo, co powinniśmy zrobić. Gordon szybko odnajduje kilku dawnych znajomych, razem z którymi postanawia stawić opór najeźdźcom i kolaborantom, co prowadzi nas przez czternaście rozdziałów podstawowej gry, pięć pierwszego dodatku i siedem drugiego. Fabuła, mimo iż naprawdę ciekawa, opowiadana jest tak, jak w BioShocku – Gordon nie odzywa się ani słowem, nie ma żadnych scenek przerywnikowych i wszystkie wydarzenia obserwujemy z perspektywy pierwszej osoby. Trochę przeszkadza to w identyfikacji z bohaterem, na szczęście w każdym rozdziale gry dzieje się na tyle dużo, że kwestia osobowości idzie na bok.

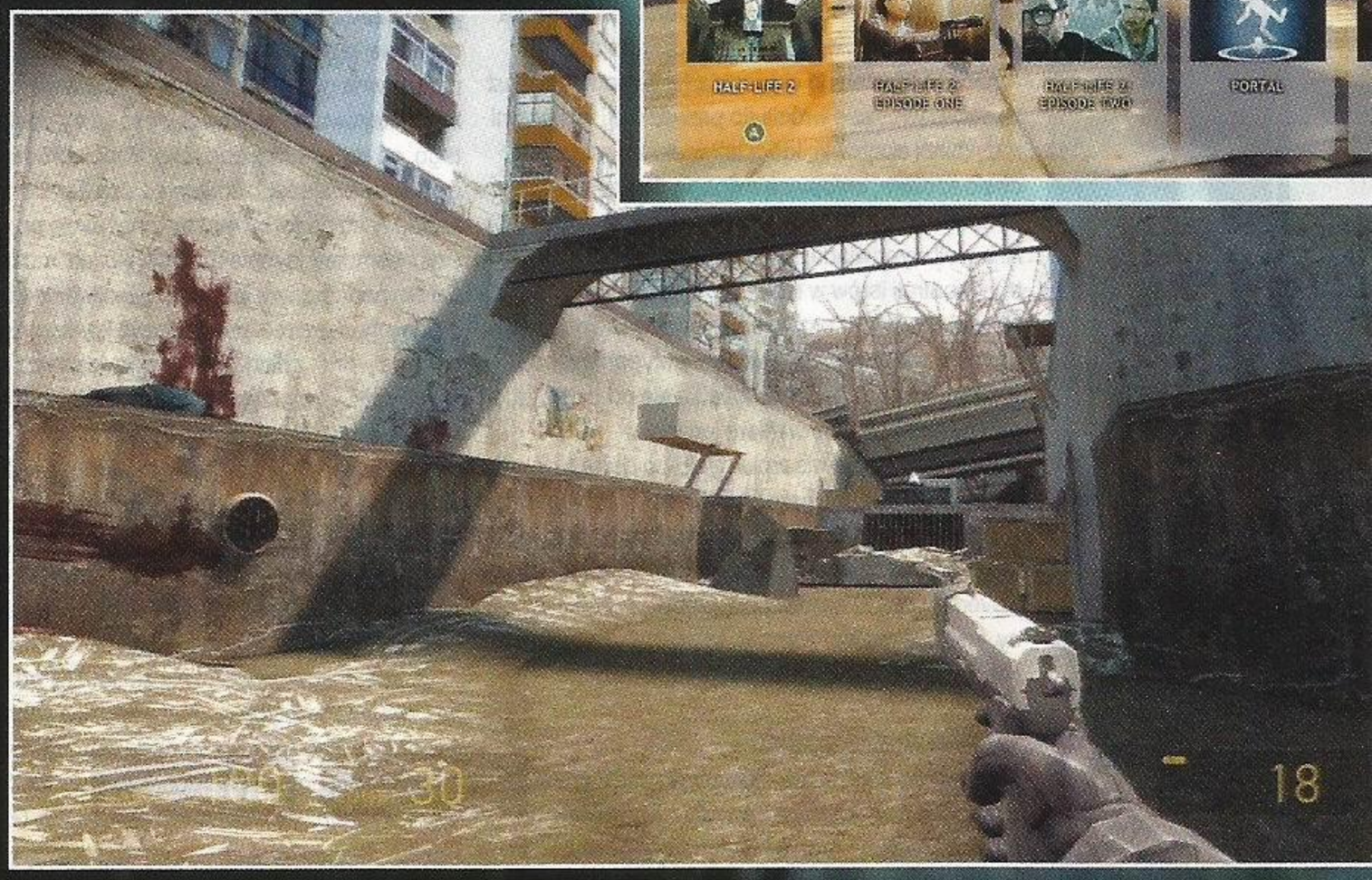
Jedno jest pewnie: to nie jest żadne Halo. W H-L2 oprócz samego strzelania liczy się także myślenie i rozwiązywanie zagadek. Większość z nich opiera się na wykorzystywaniu znakomitego silnika fizycznego gry oraz specjalnego urządzenia antygrawitacyjnego, umożliwiającego przenoszenie przedmiotów. Niejednokrotnie pomysły na projekty kolejnych miejscówek wprawiały mnie w dziki zachwyt, a sam sposób prowadzenia gracza przez poziomy, dawkowania akcji, fabuły i rozrywek umysłowych to absolutne mistrzostwo świata. Dzięki temu mimo bardzo długiej kampanii (zwłaszcza, gdy doliczymy oba dodatki) nie można nawet przez chwilę poczuć nudy, non stop dzieje się coś nowego i nie ma wrażenia dorzucania jakichś patentów na siłę – wszystko jest spójne i znakomicie ze sobą współgra dając w efekcie jeden z najlepszych FPSów dla jednego gracza w historii.

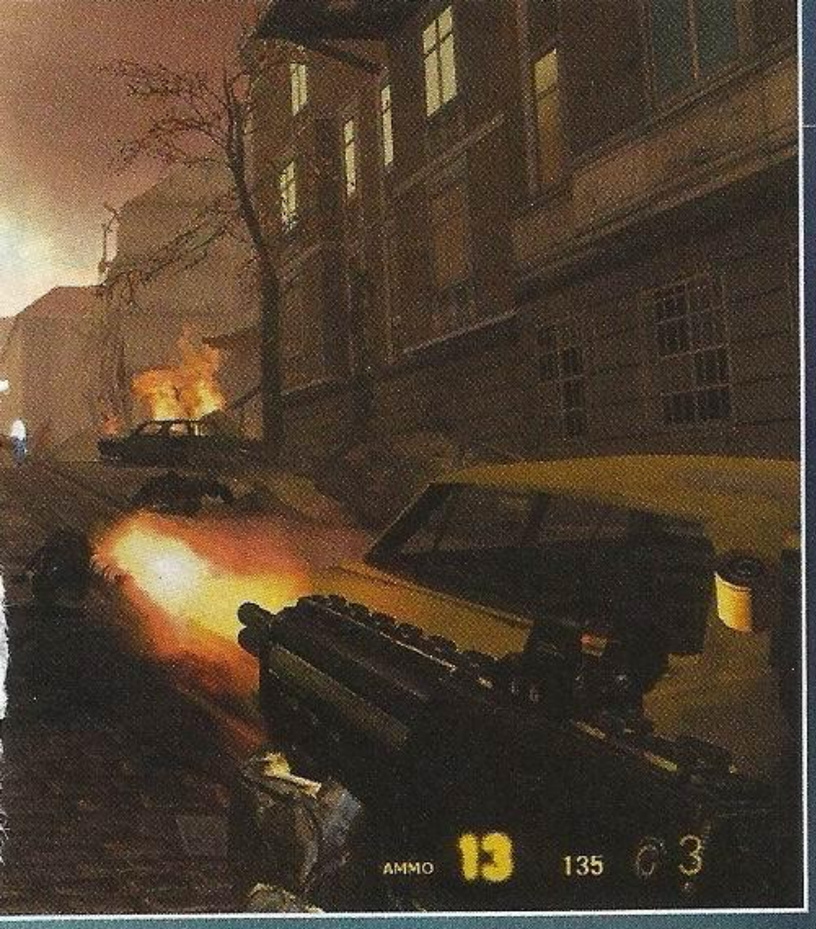
Graficznie Half-Life 2 nie zrywa kasku. To jakby nie patrzeć trzyletni pecetowy tytuł i choć w każdym kolejnym dodatku jest nieco graficznych usprawnień, nawet Episode 2 nie prezentuje się wcale oszałamiająco. To gra o dość specyficznej stylistyce, nie epatująca na pra-

■ Portal to kapitalna zabawka logiczna w trybie fpp – kto wie, być może w oparciu o tę technologię powstanie kiedyś pełnoprawna gra? Na razie, jako dopełnienie zestawu, to świetny bonus.

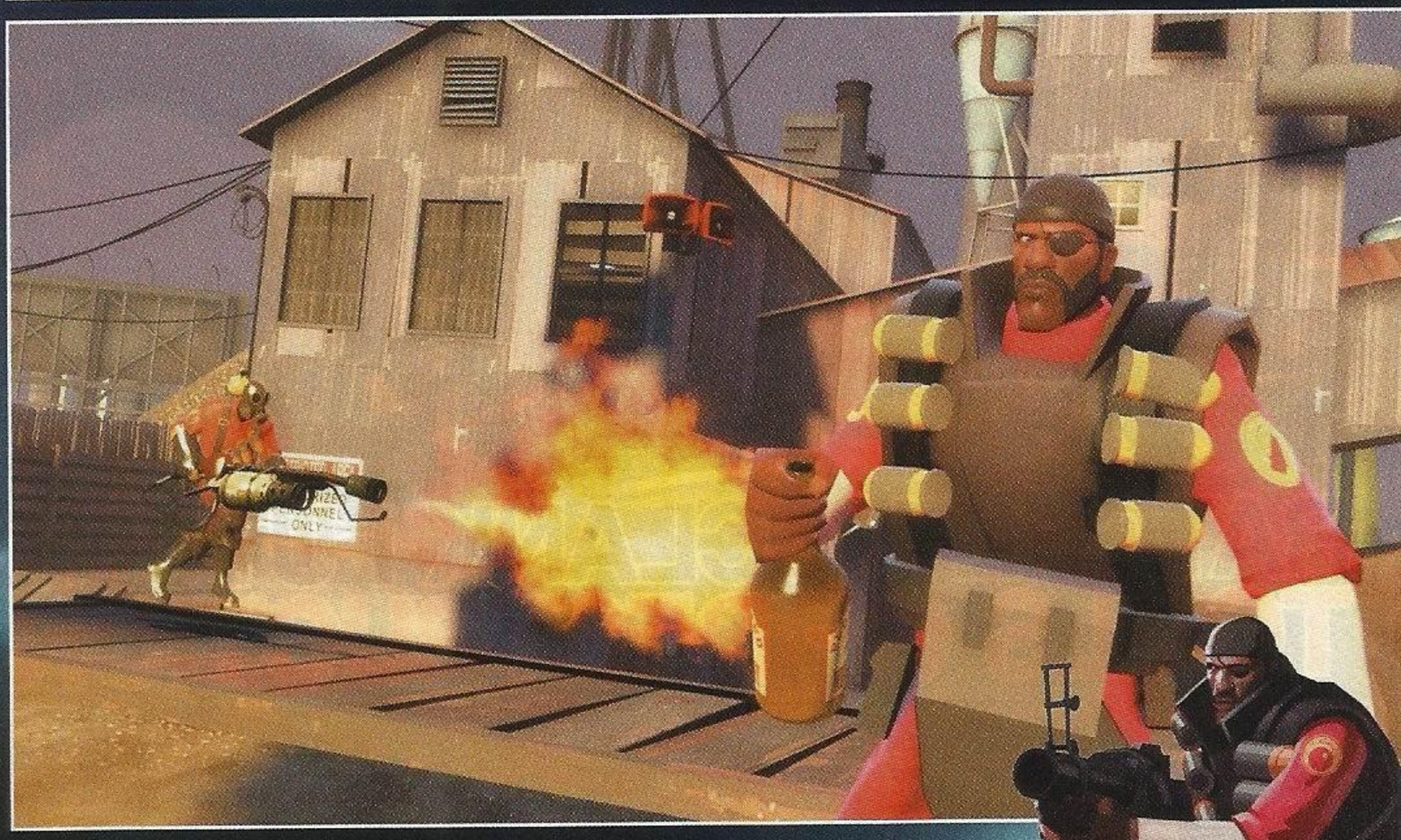








■ Team Fortress 2 na tle innych gier z zestawu wyróżnia przedziwna, kolorowa stylistyka. Niewielka liczba plansz oraz mała różnorodność rozgrywki powoduje, że miejscami wkrada się nuda, ale i tak warto spróbować – gra się w to nieco inaczej, niż inne sieciowe fpsy.



■ Blisko trzyletnia już oprawa graficzna Half-Life 2 nie spowoduje u nikogo szoku, ale mimo wszystko to w dalszym ciągu ładna gra. A przede wszystkim niesamowicie grywalna i pełna świetnych pomysłów.

wo i lewo fajerwerkami graficznymi. Kilka rzeczy jest tu pierwszej klasy (na przykład mistrzowska animacja postaci i mimika ich twarzy), jednak jeśli chodzi o tekstury, czy zastosowane sztuczki techniczne, nie ma mowy o rewelacjach. Half-Life 2 nie jest najpiękniejszym FPSem na rynku, ani najbardziej wyładowanym akcją, jednak niesamowity klimat, ogromna grywalność, fantastyczne projekty poziomów, świetne zagadki, genialny silnik fizyczny oraz ciekawa, choć niezbyt płynnie opowiedziana fabuła, spowodowały, że wprost nie mogłem oderwać się od konsoli.

→I DRUŻYNA A I DRUŻYNA B

Zarówno Half-Life 2, oba dodatki do niego, jak i Portal, o którym mowa nieco dalej, to tytuły wyłącznie dla jednego gracza. Twórcy pakietu zauważyli ten poważny brak i postanowili dorzucić do zestawu Team Fortress 2, następcę pradziadka wszystkich drużynowych shooterów z podziałem na klasy. W TF2 naprzeciw siebie stają dwie drużyny i rozpoczyna się wyrzynka, której celem nie jest jednak nabijanie fragów, a odniesienie zwycięstwa w jednym z różnych typów meczów. Raz jest to zwykły Capture the Flag, w którym musimy z bazy przeciwnika wykraść walizę dokumentów, kiedy indziej zabawa w przejmowanie punktów kontrolnych porozmieszczanych na mapie. Największą wadą TF2 jest przypisanie konkretnego typu rozgrywki do każdej z plansz – nie ma żadnej dowolności w co zagramy na konkretnej mapie. Gdy dodacie do tego fakt, że tych jest jedynie sześć, nie wygląda to różowo. Całość ratują jednak klasy postaci, jakimi możemy pokierować. Mamy ich do dyspozycji łącznie dziewięć. Są postacie dobre w walce bezpośredniej, jak duży koleżka z minigunem, żołnierz wyposażony w bazookę, operator miotacza płomieni, czy też specjalista od materiałów wybuchowych siejący zniszczenie z granatnikiem. Nie brakuje nieco węższych specjalizacji (snajper, czy szybki, choć wątły skaut), wreszcie są klasy specjalne, jak medyk leczący kolegów z drużyny, inżynier posiadający umiejętność budowy teleportów i wieżyczek, oraz szpieg, który nie dość, że potrafi zrobić się niewidzialny, to jeszcze może podszywać się pod członków drużyny przeciwnej, siejąc zamęt w szeregach wroga. Klasy są bardzo dobrze zbalansowane, a poznawanie ich specyficznych umiejętności daje dużo frajdy. Cała oprawa wykonana jest w komiksowym stylu i cel-shade'owanej grafice. Gra się bardzo przyjemnie, choć TF2 potrafi czasem brzydko przylagować. Ogólnie jest to jednak bardzo miła odskocznia od innych sieciowych FPSów.

JEDNO JEST PEWNIE: TO NIE JEST HALO. W HALF-LIFE 2 OPRÓCZ SAMEGO STRZELANIA LICZY SIĘ TAKŻE MYŚLENIE I ROZWIĄZYWANIE ZAGADEK

→I TROCHĘ MYŚLENIA NIE ZASZKODZI

Na koniec zostawiłem sobie Portal, czyli grę, którą łatwo przeoczyć wśród tych wszystkich wybuchów, fajerwerków i strzelanin wypełniających Orange Boxa. Warto jednak poświęcić trochę czasu na zaznajomienie się z nią, bo jest zdecydowanie najbardziej nowatorskim kawałkiem softu, z jakim miałem do czynienia od czasów Katamari Damacy. Mimo, iż rozgrywkę w Portalu obserwujemy z perspektywy pierwszej osoby, a na screenach możecie zobaczyć coś przywodzącego na myśl potężną giwerę, Portal nie jest żadną strzelaniną, a grą logiczną pełną gębą. Przyjdzie nam pokierować krokami jedynej w całym Pomarańczowym Pudełku grywalnej postaci płci żeńskiej, apetycznej brunetki Chell. Zadaniem dziewczyny jest przedostanie się przez dziewiętnaście plansz o rosnącym poziomie trudności. Na końcu czeka upragniona nagroda, czyli kawałek ciasta (sic!). Tak przynajmniej twierdzi damski głos, należący do sztucznej inteligencji GLaDOS, która prowadzi nas przez kolejne poziomy.

GLaDOS to jedna z najfajniejszych cech Portala, a jej komputerowy głos komentujący poczynania gracza nieraz wywoływał u mnie salwy śmiechu. Przykładem może być sytuacja, w której musiałem umieścić pudełko na przycisku, aby otworzyć drzwi i przejść dalej. Po wykonaniu zadania GLaDOS powiedziała, żebym opuścił pomieszczenie, ponieważ długotrwała ekspozycja na obecność przycisku nie jest celem eksperymentu. Rozbrajających tekstów jest naprawdę sporo i stanowią równą motywację do przejścia kolejnych plansz, jak same zagadki. A na czym one polegają? Chell musi po prostu przedostać się z punktu A do punktu B. Niestety, nie jest to tak łatwe, jak się wydaje. Na drodze staną bowiem szerokie rozpadliny, baseny pełne toksycznych odpadów, zepsute drzwi i windy, które będziemy musieli uruchomić oraz szereg innych przeszkód. Z pomocą przyjdzie technologia portali, dzięki którym trafimy w miejsca inaczej niedostępne. Na początku portale na planszach są narzucone, później jednak zdobywamy Portal Gun, urządzenie pozwalające tworzyć je samodzielnie, praktycznie na każdej powierzchni. Jak to wypada w praktyce? Wprost genialnie! Wyobraźcie sobie taką sytuację: naprzeciw znajduje się wieżyczka, której nie mamy czym zniszczyć (nie ma żadnej broni). Obok jednak znajduje się pudełko. Umieszczamy portal na suficie dokładnie nad wieżyczką, potem strzelamy z Portal Guna w podłogę pod pudełkiem, a ono wpadając w dziurę spada wprost na przeszkodę i ją niszczy. Zagadek, które pozwala rozwiązać wykorzystanie portali, jest po prostu masa. Poziom trudności rośnie bardzo szybko, niebezpieczeństw czyhających na Chell jest coraz więcej, a powierzchni, w których możemy utworzyć portal coraz mniej, dzięki czemu trzeba naprawdę ostro pogłówkować. Podstawowa ścieżka w grze nie jest specjalnie długa, wystarczy na jakieś trzy-cztery godziny zabawy. Na szczęście po jej ukończeniu odblokujemy także mapy zaawansowane, w liczbie sześciu, jak i specjalne challenge, w których będziemy musieli zaliczyć plansze jak najszybciej, wykonując jak najmniejszą ilość kroków, czy też z jak najmniejszą liczbą utworzonych portali.

→I DO SKLEPÓW, BRACIA!

Orange Box to pozycja bez precedensu na konsolowym rynku. Pomijam fakt, że warto spróbować samego Half-Life'a 2, który shooterem wielkim jest i basta. Kiedy dorzucimy do niego oba dodatki, okaże się, że to jedna z najbardziej rozbudowanych i najciekawszych gier FPP w jakie można zagrać na konsoli. Team Fortress 2 nie jest może odkryciem na miarę koła w gatunku multiplayerowych strzelanin, jednak odpowiednie zbalansowanie rozgrywki oraz niepowtarzalny, prześmiewczy klimat i stylistyka powodują, że gra się bardzo przyjemnie. Wisienką na torcie z napisem The Orange Box jest Portal, a osobom lubiącym nietuzinkowe zabawki mogę cały pakiet polecić przez wzgląd wyłącznie na niego. Genialny zestaw, genialna zawartość, mnóstwo świetnej zabawy, i to wszystko za tę cenę? Do sklepów. ■■

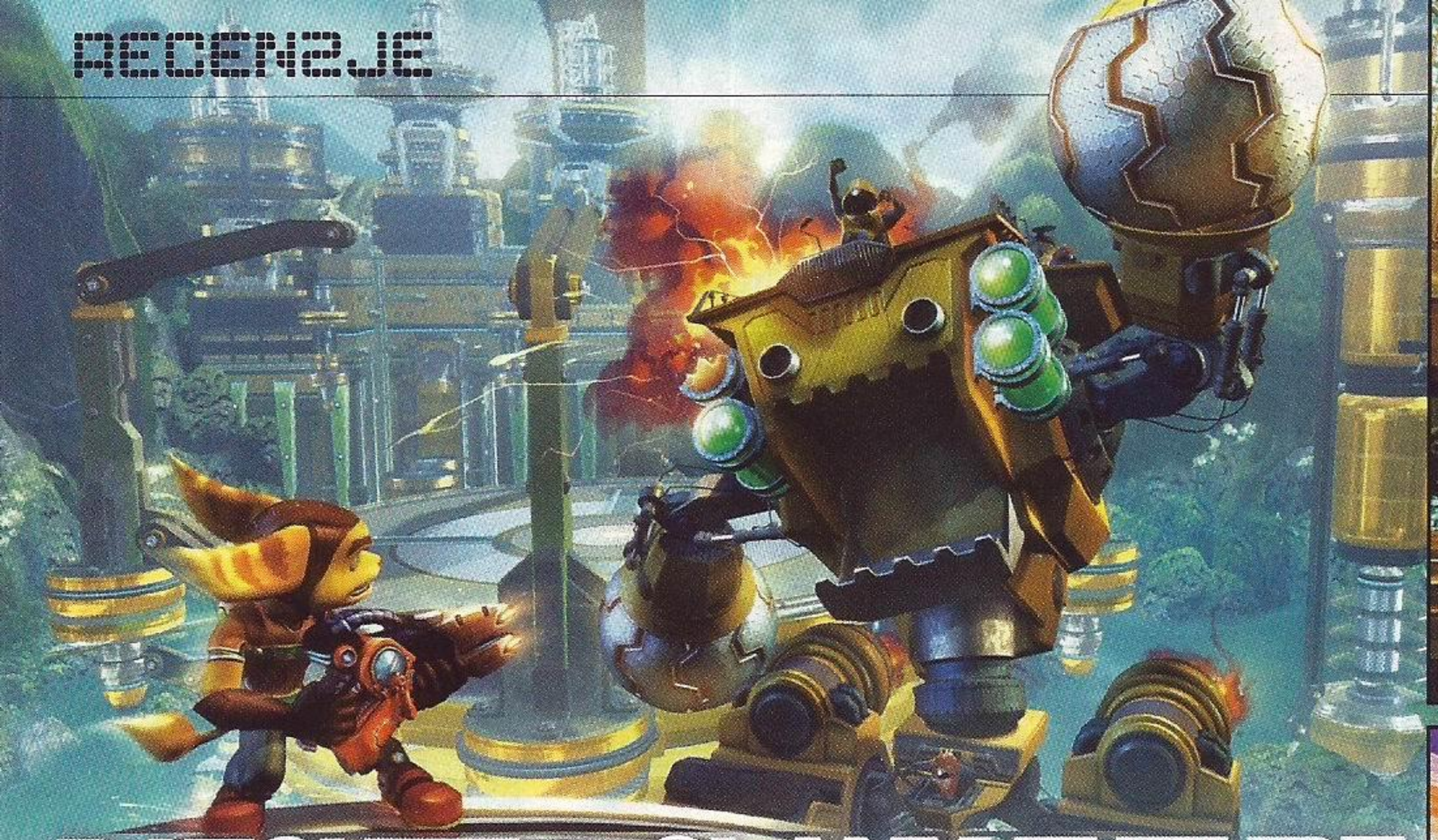
PS: Muszę oczywiście odnieść się do oceny, jaką w naszym magazynie otrzymało Halo 3. Tak, Orange Box wystawiłem więcej, jednak dla mnie Halo 3 to gra na dychę. Stojąc przed wyborem „H3 czy OB" wybierzcie przygody Master Chiefa, ale zaklinam Was, wróćcie potem do sklepu po Gordona Freemana i słodką Alyx.

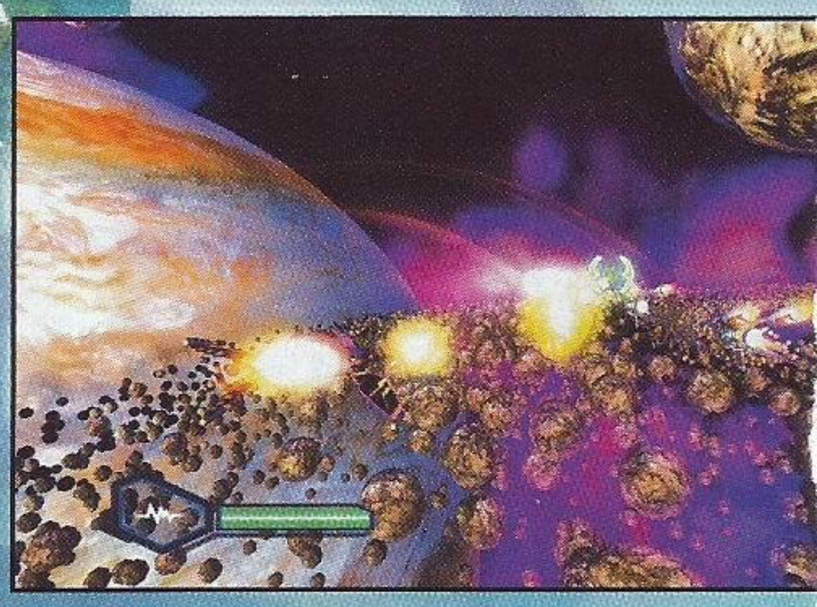
OCENA 9.7/10

PRZEPOTĘŻNY ZESTAW W PRZEOHYDNYM PUDEŁKU

WIELCY NIEOBECNI

Mimo, iż Orange Box pęka w szwach, bez trudu można wskazać jeszcze kilka rzeczy, które mogłyby znaleźć się w tym pakiecie. Jak choćby bonusowy poziom Lost Coast, który posiadacze pecetów z kartami ATI mogli ściągnąć ze Steama, systemu elektronicznej dystrybucji Valve. Half-Life 2: Deathmatch z pewnością dostarczyłby trochę zabawy miłośnikom tłuczenia się łomami po głowach. Jednak największym nieobecnym jest oczywiście Counter-Strike: Source – absolutny król PeCetowych sieciowych FPPów, czyli zabawa w terrorystów i siły specjalne. Tytuł ten mógłby z powodzeniem odciągnąć znaczną liczbę graczy od Halo 3, bo z całym szacunkiem dla Team Fortress 2, jemu się to chyba jednak nie uda.





RATCHET & CLANK FUTURE TOOLS OF DESTRUCTION

DO DIABŁA Z ANIMOWANYMI FILMAMI PIXARA

txt: MIELU

PLAYSTATION 3

- Wydawca: Sony
- Producent: Insomniac
- Liczba graczy: 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

DOBRE: Grafika, muzyka, arsenał, humor, długość zabawy.
ZŁE: Okazjonalne problemy z v-synkiem.
BRZYDKIE: ha ha ha.

MARCELLUS: Oto niepodważalny dowód, że PS3 potrafi. Jeżeli w rok po premierze konsoli, gry mogą tak kosmicznie wyglądać, to co będzie, gdy gdzieś koło roku 2010 zaatakuje peestrójkowy odpowiednik wizualnego dopieszczenia God of War? Nawet nie jestem sobie w stanie tego wyobrazić... No ale do tego momentu jeszcze daleka droga, a na razie R&C powinien znaleźć się na liście zakupów każdego posiadacza PS3. Tę bajkę TRZEBA zobaczyć na własne oczy!

Po co je oglądać, skoro równie pięknie wyglądają gry? Spróbujcie znaleźć w nowych przygodach futrzastego Lombaxa i towarzyszącego mu przemądrzałego robota aliasing, czyli ząbkowane krawędzie. Spróbujcie, a przekonacie się, że to niemożliwe. Albo teksturę w niskiej rozdzielczości. Nie ma szans, Tools of Destruction w tym temacie dopracowano do perfekcji. Zauważenie jakichkolwiek przekłamań, dostrzeżenie dorysowującego się hen w oddali kawałeczka skały, czy zwrócenie uwagi na dziwnie zachowujące się w dwóch, czy trzech miejscach cienie, wymagają nadludzkiego postrzegania. Chyba, że poświęcicie każdą sekundę na wyszukiwanie niedociągnięć, ale jeśli tak robicie, to znaczy, że należycie do garstki istot czerpiących radość z czepiania się szczegółów, a nie z grania. Reszta świata zachwycać się będą pięknem dzieła Insomniac.

→I WIZUALNA ORGIA

Cieszyłem się jak dziecko, gdy zdobyłem miotacz ognia i po raz pierwszy nacisnąłem spust. Widok rozgrzanego, delikatnie falującego powietrza zrobił na mnie ogromne wrażenie, a straciłem oddech z zachwytu w momencie, gdy zacząłem biegać, obracać się i robić salta w różne strony, a strumień ognia reagował z drobnym opóźnieniem na moje wygibasy. Kiedy podszedłem do ściany, a płomień uderzając w nią wystrzelił w górę musiałem wyjść się przewietrzyć.

Mógłbym rozwodzić się nad pięknem Tools of Destruction, ale wystarczy spojrzeć na screeny żeby zrozumieć, o czym mówię. Chyba, że chcecie. Tak? Proszę bardzo. Nie wspomniałem jeszcze o doskonałej grze świateł. Pamiętacie Perfect Dark Zero, w którym każda powierzchnia do przesady lśniła, jakby była mokra? W nowym Ratchecie światło też pięknie się załamuje na różnych powierzchniach, ale nie widać tego na pierwszy rzut oka.

Trzeba podejść do stojących obok ogniska kamieni i pobracać trochę kamerą żeby zobaczyć to piękno.

Za to nie trzeba się wysilać, żeby zobaczyć dziesiątki pojazdów latających między budynkami w kilku dużych miastach znajdujących na różnych planetach, pomiędzy którymi bohaterowie przemieszczają się na pokładzie gadającego statku kosmicznego. Przez większość gry widać tylko animację lecącego pojazdu, ale zdarzają się momenty, gdy ToD zmienia się w kosmicznego oldschoolowego shootera – statek automatycznie leci przed siebie, a zadanie gracza polega na strzelaniu do pojawiających się co chwila przeciwników, omijaniu ich ataków i walce z bossami. Ten właśnie element wygląda...

→I SZOKUJĄCO

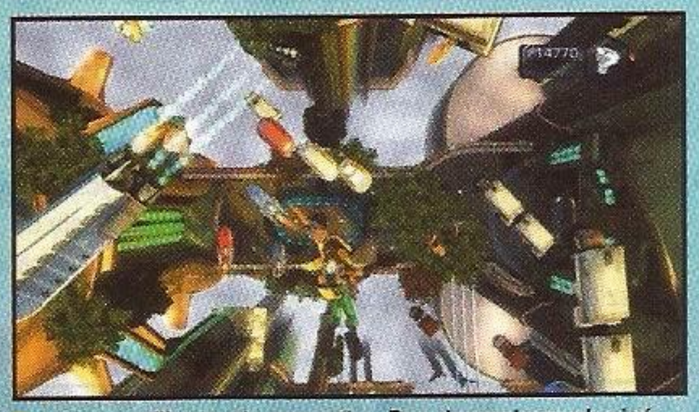
Inaczej nie da się określić momentu, gdy przelatuje się przez środek pierścienia asteroidów, po czym wylatując z niego obserwuje tysiące kamieni pozostających daleko w tyle. Koniecznie musicie zobaczyć, jak wyglądają mijane planety, niektóre są gazowe i ich powierzchnia nieustannie się porusza, inne to twarde skały przywodzące na myśl Serę z Gears of War.

Czy Ratchet wygląda lepiej od GoW? Ciężko porównywać tak różne tytuły, zwłaszcza, że design obu to dwa zupełnie inne światy. Tools of Destruction to kolorowa bajka, w której uśmierca się setki pociesznych, głupkowatych kosmitów za pomocą ponad dwudziestu broni i dodatkowego wyposażenia. Ale jeśli ktoś Was kiedykolwiek zapyta o drugą równie ładną pozycję, co Gearsy, możecie śmiało wskazać na Ratcheta, olewając drobne problemy z v-synkiem, czyli tak zwanym „rozdarciem" ekranu, gdy przez ułamek sekundy na górnej połowie widać coś innego niż na dolnej.

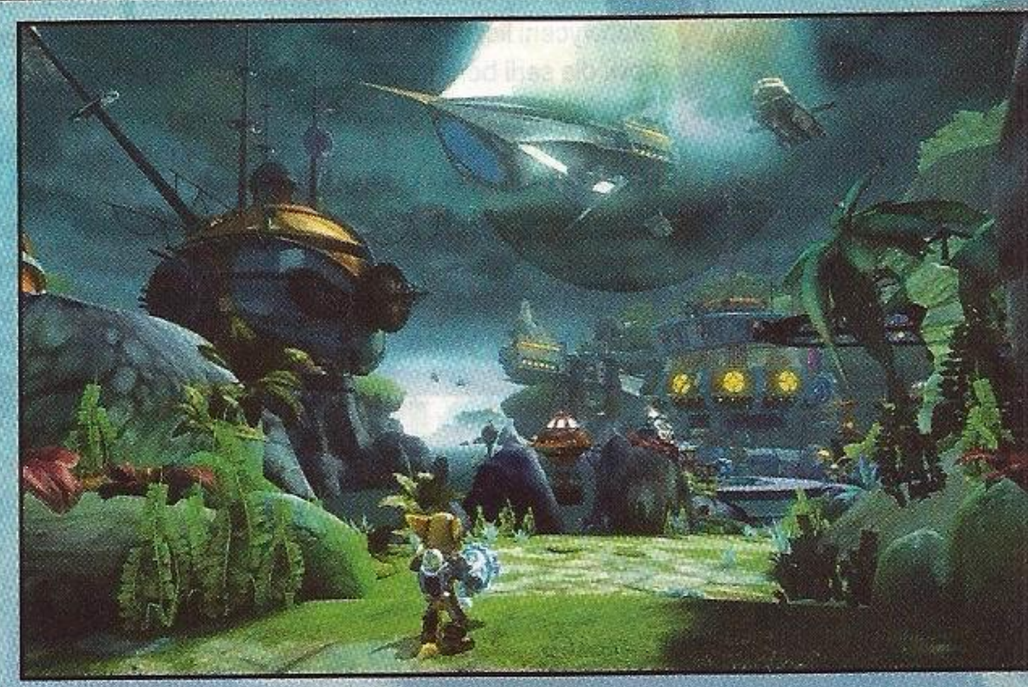
Choć wygląda jak bajka, gra Insomniac jest strzelaniną pełną gębą, a dodatkowe elementy zręcznościowe nie tworzą z niej platformera z prawdziwego zdarzenia. Owszem, zdarzały się misje, w których sterując Clankiem musiałem przeskakiwać nad przepaściami i uważać, by nie zostać zmiażdżonym przez ruchome ściany, ale były to zaledwie przerwy na złapanie oddechu między wypełnionymi akcją poziomami. Sympatyczni bohaterowie walczą z kosmiczną armią najemników imperatora Tachyona, pragnącego eksterminować rasę Lombaxów, do której należy właśnie Ratchet. Co sprowadza na niego i Clanka masę kłopotów.

Urządzenie plujące żelem, tworzącym galaretowate klocki, na które można wskoczyć, a następnie wybić się kilka metrów w górę? Takie cudo mogli wymyślić tylko ojcowie Ratcheta.

Patrząc na Ratcheta odwiedzającego piękne planety nie mogłem odpędzić od siebie myśli, że na PS3 wspaniale musiałby wyglądać Jak & Daxter. Z całym szacunkiem dla Naughty Dog i Uncharted, Nathan to fajny gość, ale nie tak, jak Dżak, a dżungla nie rządzi, jak Haven City i okolice.



Ładna grafika to nie wszystko. Bez dynamicznych ujęć, szalejącej kamery pokazującej akcję z różnych kątów (z góry też) nie byłoby tak fajnie. Całe szczęście nie zapomnieli o tym autorzy gry.



→I W CIEPŁYCH KLIMATACH

Insomniac zdecydowali się powrócić do pierwotnego wizerunku głównego bohatera. Nie jest już wkurzonym, złym koleżką gotowym zatłuc wszystkich w zasięgu wzroku, a sympatycznym, głupkowatym luzakiem, przez co gra stała się przyjemniejsza w odbiorze. Najbardziej przypadł mi do gustu inteligentny, czasami ledwie dostrzegalny, niemęczący humor. W czasie wizyty w bazie imperatora spokojny kobiecy głos płynący z megafonu obwieszcza, że jakaś rasa może zapomnieć o powrocie na rodzinną planetę, bo ta została zniszczona, albo zaprasza więźnia na miłą wizytę w sali tortur. Nie sposób się nie uśmiechnąć, gdy jedna z napotkanych postaci podziwia Ratcheta za to, że choć raz udało mu się odegrać rolę tego mądrzejszego.

Przezabawnie wyglądają przeciwnicy. Na pierwszy rzut oka wydawać by się mogło, że walczy się z zakutymi w pancerz podobnymi do ludzi postaciami, ale tak naprawdę to tylko małe kawałki mięsa, wielkości kurczaka z rożna, sterujące ruchami pancerza-robota. Niewielkie stworki z szerokimi szczękami i wodogłowiem przywodzą na myśl świat Oddworld, zwłaszcza na planetach, na których dominuje roślinność, bagna i lasy, a nie miejski beton. Bohaterowie obowiązkowo trafiają na gorącą, wulkaniczną planetę, jak również do lodowej krainy, gdzie śnieg nie wygląda po prostu jak biała tekstura. W takich przyjemnych klimatach nawet nie zauważa się, jaką rzeźnię robi główny bohater.

→I W MORDĘ I NOŻEM

Miłośnicy wyrafinowanego eksterminowania będą zadowoleni z bogatego arsenału, tym bardziej, że każdą broń można dopakowywać u pojawiających się tu i ówdzie sklepikarzy, a częste używanie jednej spluwy konkretnie zwiększa jej moc. Prócz zwykłego pistoletu i granatów jest wyrzutnia rakiet z systemem lokowania na przeciwnikach przypominającym broń Predatora. Czerwony trójkącik zaznacza ofiarę, gdy puści się spust pocisk natychmiast zostaje wystrzelony. Brzmi standardowo, ale już urządzenie zmieniające wrogów w pingwiny, czy przenośny miotacz tornada, to coś, czego nigdzie indziej się nie znajdzie. Co ciekawe, szalejącą trąbą powietrzną da się sterować ruchami Sixaxisa. Trochę ciężko machać padem i jeszcze sterować Ratchetem za pomocą analoga, ale atak z przyczajki tornadem jest bardzo dobrym pomysłem. W grze pojawiają się też inne momenty, gdy wykorzystuje się tak zwanego tilta – o nich więcej w ramce. Przeciwnicy nie są specjalnie silni, zwłaszcza, gdy już się zdobędzie wieżyczkę, która sama załatwia sprawę za bohatera. Wystarczy postawić takich sześć, a nawet najtwardszy boss straci ponad trzy czwarte energii. Jeśli ktoś nie chce, nie musi wcale ich używać. Wtedy gra staje się wymagająca, a bezsensowne bieganie między przeciwnikami jest karane zgonem. Bez opanowania strafe'owania może być słabo, bo kamera nie jest w stanie zawsze dobrze się ustawić. Nie miałem jednak ani razu odczucia, że checkpointy są zbyt rzadko, a przeciwnicy są za słabi, albo za silni. Doskonale się bawiłem i nawet ktoś, kto nigdy nie grał w Ratcheta, spędzi miłe chwile przy ToD.

→I POPROSZĘ DWIE!

Trzeba przyznać, że jeśli chodzi o design, czy to poziomów, postaci, czy broni, Insomniac nie ma się czego wstydzić. Chodzenie po ścianach nie jest nowością, ale sprawia wiele frajdy, chociaż lepsza jest arena, gdzie z bossem walczy się zarówno na podłodze, jak i do góry nogami na suficie. Spodobał mi się też pomysł przejazdu tunelem w wielkiej kulce, niczym w Super Monkey Ball.

Nie wyobrażam sobie do czego mógłbym się przyczepić. Jeśli chodzi o grafikę, to Ratchet & Clank Future, nawet pomimo wspomnianych problemów z v-synkiem, to prawdziwy killer, ładniejszy nawet niż wersje beta Uncharted, w które mieliśmy okazję grać w redakcji. Doskonały powód, by kupić pięćdziesięciocalowy telewizor full HD.

Równie doskonała jest cała strona audio, filmowa muzyka zagrana przez orkiestrę, odgłosy strzałów, głosy bohaterów. Może w kwestii systemu rozgrywki niewiele się zmieniło w stosunku do poprzednich części, ale skoro na całym świecie sprzedało się już trzynaście milionów gier z sympatycznymi bohaterami w rolach głównych, to ciężko się dziwić, że Insomniac nie ryzykują i odkładają moment wprowadzenia konkretnych zmian. W Tool of Destruction jest mnogość broni, dodatkowe misje Clankiem i walka w przestrzeni kosmicznej, a do tego mnóstwo akcji z bogatym arsenałem. Czy naprawdę potrzeba czegoś więcej? Potrzeba. Więcej takich gier. ■■

OCENA 9.2/10

KUPCIE PS3, GRAJCIE W RATCHETA!

NIEWSTRZĄŚNIĘTY, ZMACHANY

Pomysłów na wykorzystanie tilta Insomniac mieli kilka. O tornadzie już wspomniałem, nie mówiłem nic o hakowaniu urządzeń. Jak w Bioshocku, odpala się minigra – tu polega ona na przechylaniu kwadratowej planszy tak, żeby znajdująca się na niej metalowa kulka znalazła się między dwoma przewodami. W ten sposób prowadzi się ładunek elektryczny prosto do wyznaczonego celu. Dla kogoś, kto nie bawił się Sixaxisem (na przykład nie grał w Heavenly Sword) może to być trudne, ale wystarczy pamiętać, że padem nie wolno machać, tylko trzeba delikatnie ruszać. Oczywiście jest też latanie między zawieszonymi w powietrzu pierścieniami, co daje przedsmak zabawy w Lair. Spadający bohater musi uważać na wystrzelone w jego kierunku rakiety, stąd konieczność wykonywania skrętów i uników w czasie lotu. Jest jeszcze machanie padem w czasie tańca, ale to już sprawdzicie sami.

txt: GULASH

PLAYSTATION 2

- Wydawca: Ignition
- Producent: SNK
- Liczba graczy: 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

DOBRE: Mnóstwo przekolorowanych postaci, jak zawsze szybka i przyjemna młócka, całkiem bogaty i skomplikowany system.
ZŁE: Mimo wszystko korzenie w dalszym ciągu w NEO-GEO. Mamy XXI wiek, rozdzielczość przydałoby się zmienić...
BRZYDKIE: Te dwie klatki animacji na krzyż.

MARCELLUS: Do fanów KOFa nie należę, więc z lekkim niesmakiem patrzyłem na kilkuklatkową animację oraz ogólną brzydotę walecznych uczestników zmagań o tytuł Króla Fajterów. Choć może fani są już na tę brzydotę uodpornieni, więc wydawca nie musi się wysilać. Na szczęście Capcom zapowiedział nowego Street Fightera, może to wymusi jakiś postęp...

THE KING OF FIGHTERS XI

SKORO CIĄGLE JE ROBIĄ, Z PEWNOŚCIĄ SĄ NA NIE CHĘTNI

Seria King of Fighters to prawdopodobnie ostatni bastion „czystych" fighterów 2D – ciągnie się od niepamiętnych czasów, zrzesza w wielkim turnieju na ogół tych samych bohaterów z kilkoma dodatkami, a developerom co jakiś czas udaje się tak pogrzebać w systemie, żeby długoletnim i zadeklarowanym fanom chciało się wyłożyć pieniądze na kolejną część.

King of Fighters poziomem skomplikowania już dawno przerósł możliwości ogarnięcia całego zagadnienia przez przeciętnego zjadacza chleba – tu po prostu trzeba zassać z netu faq z listą ciosów i posiedzieć sobie kilka dni ucząc się kombinacji i mechanizmów. O tak, fani będą zachwyceni liczbą 47 postaci, z których trzy to zupełnie nowi dla serii bohaterowie, a kilkoro, jak choćby Geese Howard, czy Robert Garcia pojawiaja się tylko w wersji na PlayStation 2 (każda z postaci ma też swoje zakończenie, również niedostępne wcześniej na automatach). Oczywiście można też grać pokonanymi bossami. Trzy nowe umiejętności dla bohaterów w postaci Quick Shifta (który pozwala przełączyć postać nawet podczas morderczego combosa i kontynuować go), Saving Shifta (praktycznie to samo, z tym, że z takiego combosa można się wyrwać) i Dream Cancela (cancel to cancel, ale ten otwiera możliwości choćby Desperation Moves... no dobra, starczy tego) z pewnością spodobają się wyjadaczom.

→I WIĘCEJ I WIĘCEJ

KOF bazuje na pojedynkach zespołowych, w których stają na przeciw siebie teamy złożone z trzech zawodników, między którymi można przełączać się w locie. Jeśli komuś nie przypadnie do gustu takie rozwiązanie, zawsze może wybrać opcję walki jednym ludkiem – trybów jest sporo i z pewnością nie można narzekać na nudę. Na przykład znany z trójwymiarowych mordobitek challenge mode, czyli seria kilkudziesięciu zadań do wykonania na arenie.

Grafika i animacja tkwią korzeniami w poprzedniej dekadzie; co do tego nie ma wątpliwości. Recenzowany obok Gulity Gear bije KOF na głowę, ale z drugiej strony, nie ma też co specjalnie narzekać – spełnia swoją rolę. Narysowani w charakterystyczny sposób bohaterowie ciskają piorunami i palą im się pięści czy nogi, tła są kolorowe i przyjemne dla oka. Szkoda, że animacja ciosów nie zawsze jest płynna. Zresztą nie ma co ukrywać – to właśnie specyficzny design postaci jest głównym wabikiem KOFa i jak zawsze działa bez pudła. Muzyka i dźwięki są typowe dla dwuwymiarowego mordobicia. Gra ma przełącznik trybów 50/60 Hz, więc hardcore'owcy grający na automatach będą wręcz wniebowzięci.

The King of Fighters XI to... po prostu kolejna część KOFa. Tylko, albo aż. Nie ma w niej nic nadzwyczajnego, czy porywającego, ale nie można też specjalnie się do niej przyczepić. Fani, którzy czekali i tak ją łykną, a cała reszta jak zawsze przejdzie obojętnie. ■■

OCENA 6.0

DOCENIAM, SZANUJĘ, ALE GRAŁ W TO NIE BĘDĘ

Robo-Ky od Ky różni to, że pierwszy potrafi atakować sprężynowym barankiem, co udało się uchwycić na screenie... Powaga zachowana. Z trudem.

Ładna grafika, popieprzone postacie, GGXX. I wszystko jasne.

txt: GANON

PLAYSTATION 2

- Wydawca: Majesco
- Producent: Arc Systems
- Liczba graczy: 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

DOBRE: Hiresowa grafika 2D, zwyrodniałe i niezwykłe postacie, cała otoczka i tła.
ZŁE: Niewiele tu widocznych na pierwszy rzut oka zmian, choć hardcore'owcy je pewnie wyłapią.
BRZYDKIE: Brzydki to jest King of Fighters, GGXXAC jest ładne!,

GULASH: Przede wszystkim, w porównaniu do zmęczonego przeze mnie King of Fighters z górnego piętra, Guilty Gear jest... ładny, co samo w sobie zasługuje na oklaski – jak widać można zrobić mordobitkę 2D w wysokiej rozdziałce. Guilty Gear jest też fajny, widowiskowy i zaawansowany, a grają w niego między innymi fani Tekkena w oczekiwaniu na kolejną część swojego ulubionego cyklu. Warto sprawdzić, jeśli macie ochotę na jakąś młócę.

GUILTY GEAR XX ACCENT CORE

ARC SYSTEM WORKS JEST PAZERNE NA FLOTĘ

Z kolei fani Guily Gear są złaknieni kolejnych części, które nawet na jotę się od siebie nie różnią. Nie ma co się dziwić więc – jest popyt, jest i podaż, ot co. Znowuż mamy do czynienia z podobną formułą, drobnymi, kosmetycznymi wręcz zmianami i paroma dodatkami. Jest to zarazem największy plus, jak i minus tej pozycji; z obtłukiwania i siekania kolejnych mangowych mordek radochy jest doprawdy masa, lecz od bez mała pięciu lat odbywa się to w ten sam sposób, w prawie niepodretuszowanej oprawie, zarówno dźwiękowej, jak i wizualnej.

→I ZMIANY WĄ!

Guilty Gear od zarania swych dziejów słynęło z pokręconych, wypaczonych rzekłbym, mangowych postaci, których chory design wymóżdżyć był w stanie jedynie japoński umysł. Mamy więc Eddiego, spleśniałego pół-zombiaka, I-No, której orężem jest elektryczna gitara, czy A.B.A, walcząca wielkim kluczem, w którym zamieszkuje duch jej, o zgrozo, kochanka. Mnóstwo tu ekshibicjonistów, ekscentryków i innych zboków.

Ta sama formuła, więc i w kwestii rozgrywki stara (nie licząc kilku świeżych tonów), ale nadal klawa śpiewka. Jest szybko, dynamicznie, w natłoku kolejnych łańcuchów szaleńczych kombosów, wywalających w kosmos specjali, juggli i energicznych rzutów, gracze, którzy zetkną się przy tej okazji po raz pierwszy z Guilty Gear, mogą dostać małego zawrotu głowy. Lecz nic to! Szybko wsiąkną w wir następnych pojedynków, szkoląc się w treningu. Starzy wyjadacze również nie będą narzekać, bo Accent Core, wedle tradycji, rekompensuje hardcore'owcom włożony weń trud i poświęcony czas. W systemie nie ma mowy o radykalnych zmianach, toteż przez lata kolejne edycje wykształciły bazę wiernych graczy, którzy będą się czuli jak ryby w wodzie. Detale, które sagę wzbogaciły, to – nowy tryb M.O.M. (Medal of Millionaire), w którym to walczy się z kolejnymi oponentami, zbierając pozostawione po nich medale. Stare tryby, takie jak Survival, Arcade czy VS CPU, oczywiście, pozostały. Dalej, nowe są ciosy Force Break, uzupełniające asortyment razów specjalnych, instant killów, czy overdrivesów. Force Breaki różnią się tym od specjali tym, iż konsumują pasek Tension. Podobnież pojawili się dwaj nieznani nam wcześniej fajterzy, ale czy powrót A.B.A i mała metamorfoza Sola Złego Facia to naprawdę to?

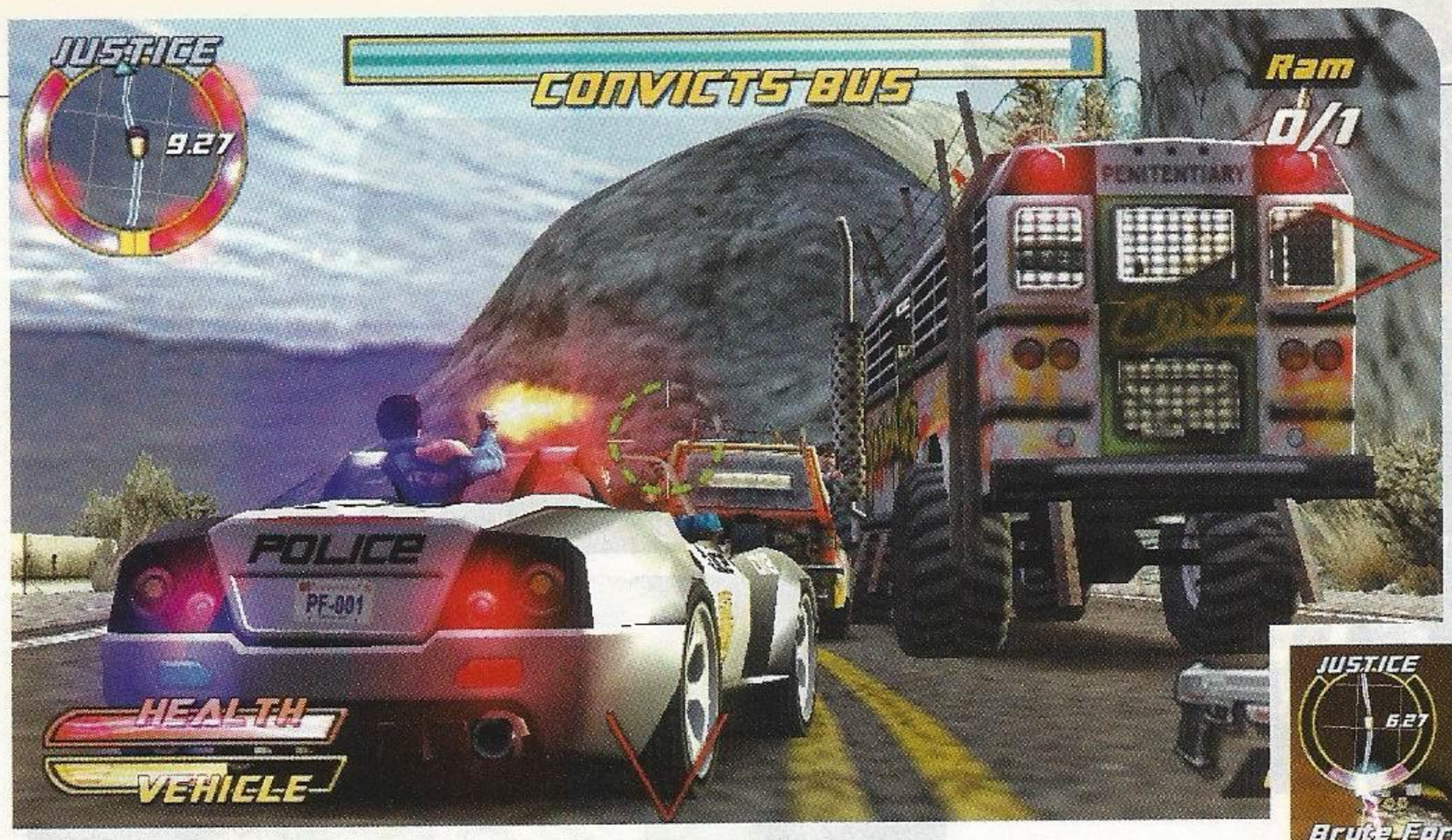
Muzycznie jest jak zawsze – ścieżka dźwiękowa, jak i cały korpus Guilty Gear, to beton, nic jej nie ruszy. Te same riffy, przygrywki, idealnie pasujące do starć i zagrzewające do walki. Wizualnie: żadnych zmian. Choć jest świetnie, doskonale zaprojektowane plansze oraz ultra płynną animacją, tworzą całość zasługująca na aplauz, lecz, znowuż, nihil novi.

→I WŚCIEKUE PIEŃŚCI WENSZA

Zachłanność Arc System Works powoduje ich do wydawania kolejnych edycji (to słowo jest bardziej adekwatne w tym przypadku, aniżeli „część"), coś tam dorzucając, podkręcając tempo, a to znów balansując, by kilka postaci jeszcze raz zmodyfikować, czy urozmaicić dodatkowym gauge'em. Koncepcja i jej realizacja jest sprawna, bo każdy, choćby entuzjasta mordoklepek 2D, niekoniecznie miłośnik, znajdzie tu najlepszą obecnie propozycję na rynku. Fani serii pewnie już dawno śmignęli do sklepu, a tych, którzy z Guilty Gear nigdy nie mieli styczności, gorąco zachęcam. ■■

OCENA 8.0/10

POZOSTAJE PYTANIE, KIEDY COŚ TU ZMIENIĄ...



PURSUIT FORCE EXTREME JUSTICE

txt: GULASH

PSP

- Wydawca: Sony
- Producent: BigBig
- Liczba graczy: 1 (4)

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

DOBRE: Jakość grafiki i animacji – to doskonale opracowana pozycja. Szybkość, efekciarstwo, zróżnicowanie kolejnych misji.

ZŁE: Gangi są nieco przekoloryzowane, ale kamon, to tylko gra video...

BRZYDKIE: Metody rywalizującej z nami ekipy specjalnej.

MIELU: Dynamicznych gier z samochodami i pościgami w rolach głównych nigdy nie mam dość. Najbardziej się cieszę, że do przedniej zabawy w tym kolorowym, dynamicznym świecie nie jest potrzebna znajomość poprzedniej części. Się włącza, się ściga, skacze, strzela, a duże poczucie pędu potęguje doznania. Jest zajmująco, ale nie oczekujcie wciągającej historii.

KOLEJNY KILLER NA PSP W TYM MIESIĄCU

Czy mieliście pojęcie, że Pursuit Force, wydana dwa lata temu mało znana gra na PSP, okazała się spektakularnym sukcesem Sony i BigBig Studios, osiągając w samej tylko Europie sprzedaż bliską milionowi egzemplarzy? Szybkie, efektowne pościgi policyjne były jedną z najlepiej skodowanych gier na PSP – wyglądały znakomicie, a i grało się nad wyraz przyjemnie. Nic dziwnego, że BigBig natychmiast zabrało się za kontynuację swojego hitu, tym razem jednak w dwóch wersjach – na PSP i PlayStation 2. Na razie w NEO+ gościmy ukończoną już grę na PSP, zaś posiadacze PS2 będą musieli poczekać na swoją wersję do początku przyszłego roku.

→I CZY CHCESZ POJĄĆ?

W standardowym trybie dla pojedynczego gracza jest nawet scenariusz – oto pognębione przez naszego bohatera gangi z pierwszej części gry wracają do czynnej, zwyrodniałej służby. Pojawiają się też nowi bandyci, ale nie tylko – jednostka, w której służy superglina wzbogaciła się o kilkoro nowych rekrutów, z których każdy jest ekspertem w swoim fachu. Ba, nasi gliniarze rywalizują nawet z innym oddziałem o palmę pierwszeństwa! Rozmowy i briefingi przedstawiono na statycznym screenie, ale trafiają się też animowane przerywniki, jak choćby śliczne intro, w którym nasz bohater wskakuje do policyjnej fury wprost sprzed... ołtarza. Cóż, takie życie niezłomnego stróża prawa...

Misje są zróżnicowane i, co najważniejsze, bardzo fajne i intensywne. Nie brakuje pościgów charakteryzujących pierwowzór – siadamy za kierownicą szybkiej i zwinnej maszyny, ganiając zwiewających bandziorów i prując do nich z wystawionego przez okno pistoletu. Znów można radośnie przeskakiwać między pojazdami, na przykład porywając samochód czy motocykl przeciwników, wcześniej naturalnie posyłając ich do piachu. Są również misje, w których prowadzimy olbrzymią i powolną ciężarówkę, próbując dowieźć ją w jednym kawałku do wyznaczonego celu. Wyobraźnia autorów sięgnęła jednak znacznie dalej – nie raz dorwiemy się do działka zamontowanego na jeepie, czy vulcana znajdującego się na pokładzie śmigłowca, by niczym w rasowej strzelaninie „na szynach" prowadzić ogień, kompletnie nie przejmując się tym, jak prowadzi pojazd nasz partner. Jakby tego było mało – akcja przenosi się z asfaltowej dżungli także na wodę, gdzie napieramy przy wykorzystaniu skuterów wodnych i motorówek, czy właśnie w powietrze, gdzie główną rolę pełni policyjny helikopter. Tu nie ma czasu na drapanie się po nosie; akcja jest wartka, a scenerie zmieniają się błyskawicznie.

To w dalszym ciągu nie wszystko Nowością w porównaniu do poprzedniej części jest niewątpliwie zasuwanie na piechtę – bohater opuszcza wygodne wnętrze swojego pojazdu i na własnych nogach przemierza opanowane przez bandziorów kompleksy, siejąc pożogę z trzymanej w ręce giwery. Początkowo miałem obawy, czy autorzy poradzą sobie z takim rozwinięciem zabawy, ale na szczęście okazały się zupełnie bezpodstawne. Oczywiście przydałby się drugi analog, ale solennie obiecuję, że już więcej nikt w tym magazynie nie będzie narzekał na jego brak w PSP – to ostatni raz. Niemniej da się wycelować i oddać celny strzał, nawet z bazooki do nadlatującego śmigłowca pełnego przeciwników. Rozwałka jest konkretna, na końcu każdego poziomu czeka boss do pokonania, są upgrade'y broni i naprawdę spora liczba misji.

Nie sposób się nudzić przy tej grze, zwłaszcza, że wygląda po prostu rewelacyjnie. Grafika spokojnie obroniłaby się na PS2, gdzie zresztą, jak przeczytaliście wcześniej, Pursuit Force również zmierza. Tekstury są ostre, modele – zarówno postaci, jak i pojazdów – znakomite, animacja zawsze jest superpłynna i nie zwalnia nawet przez chwilę. Gra jest dubbingowana, a obok dobrych głosów aktorów nie brakuje naturalnie jazgotu karabinów, huku wybuchów czy wycia silników.

→I SAKRAMENTALNE TAK

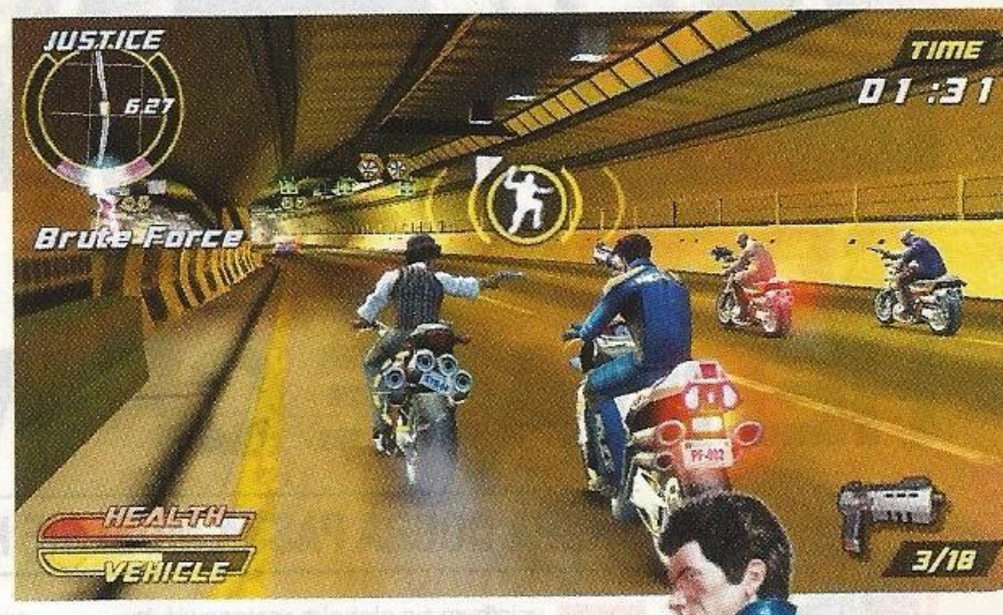
Pursuit Force: Extreme Justice to znakomicie zrealizowana gra na przenośną konsolę Sony. Jest niesamowicie efektowna i satysfakcjonująca, ma wszystko to, czego można chcieć od przenośnej rozrywki. Do tego wygląda wręcz znakomicie – PSP to ciągle kawał mocnego sprzętu, który nie raz i nie dwa zaskoczy.

Powiem szczerze – nie mogłem się oderwać od konsoli przez kilka wieczorów, bo wręcz przepadam za intensywnymi strzelaninami. Szkoda, że czteroosobowy multiplayer dostępny jest tylko przez sieć lokalną, a nie internet, ale może w trzeciej części? Która, nie wątpię, musi powstać. Taka to dobra pozycja w stale powiększającym się katalogu porządnych gier na PSP. Aha – do tej gry za jakiś czas będą dostępne nowe poziomy, niczym kolejna kampania do Killzone Liberation. ■■

OCENA 8.2/10

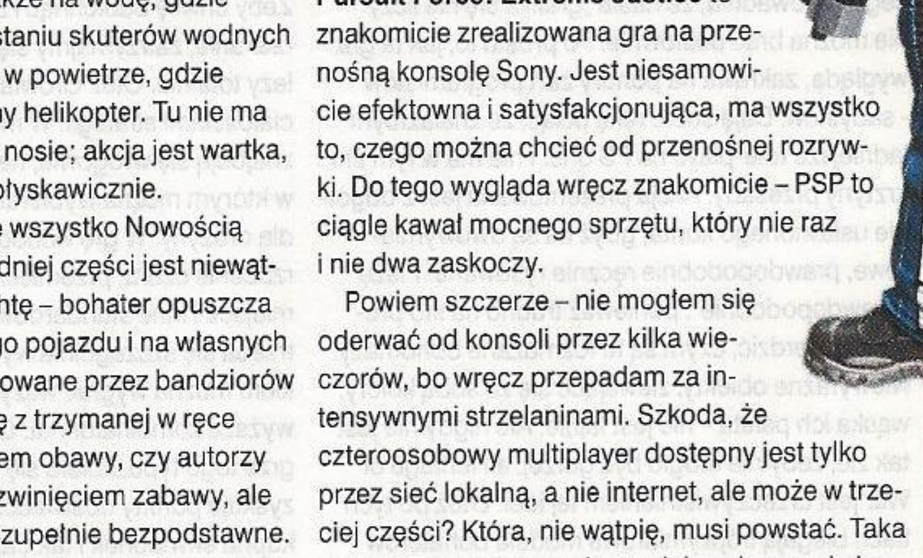
SZYBKA, PIĘKNA, EMOCJONUJĄCA. ŚWIETNA GRA

■ Taka ikonka oznacza, iż można przeskoczyć na pojazd opanowany przez przeciwników i przejąć go do własnych celów.

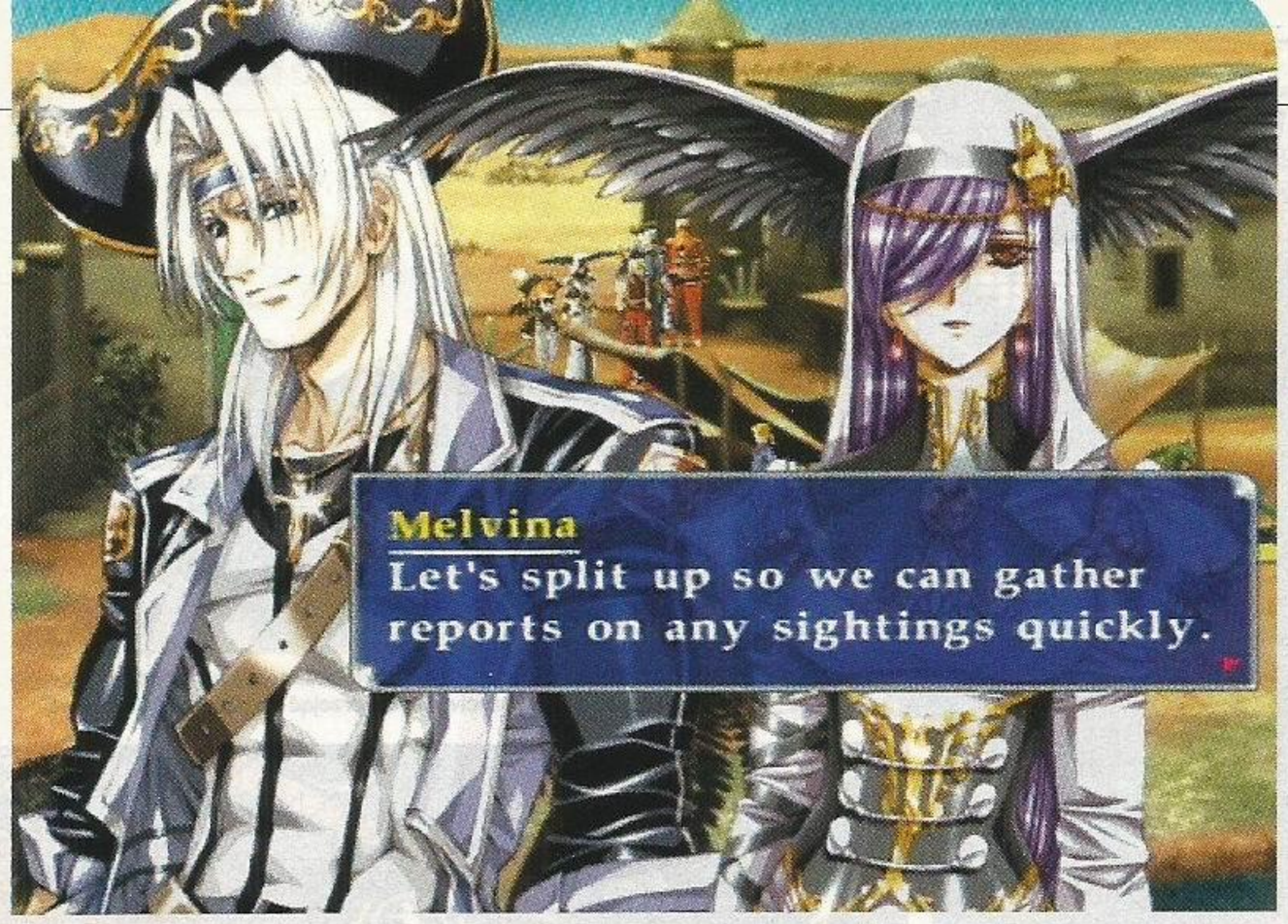


Justice Meter

Justice Meter to nowy patent w serii – jest to specjalny pasek energii ładowany przez udane neutralizacje bądź aresztowania przeciwników (a tak, część złych chłopców można zakuć w kajdany, co ładuje JM znacznie szybciej, niż odstrzelenie im połowy twarzy z shotguna). Można go spożytkować na kilka sposobów – na przykład reperując swój pojazd „w locie", co przydaje się na przykład w misjach, w których prowadzimy konwój. Można także wykorzystać go do szybszego przejmowania nieprzyjacielskich pojazdów – oponenci pękają po jednym strzale na klatę.



■ Sequel Pursuit Force rozwija ideę gry – walkę z przestępczością poprowadzimy zarówno z wnętrz samochodów, siodełek motocykli, jak i na piechotę.



GROWLANSER HERITAGE OF WAR

txt: KAXI

PLAYSTATION 2

- Wydawca: Atlus
- Producent: Career Soft
- Liczba graczy: 1

GRAFIKA ■■■■□□□□□□
DŹWIĘK ■■■■■□□□□□
MIÓD ■■■■□□□□□□

DOBRE: Naprawdę nie wiem, o czym mógłbym tu wspomnieć. Kokeny jRPG na PS2?
ZŁE: Tragiczna fabuła, brak motywacji do grania.
BRZYDKIE: Oprawa audio-wizualna i nic poza tym.

MIELU: Spokojnie, fani japońskich erpegów posiadający PS2 – w kolejce czeka jeszcze kilka pozycji, które będziemy sukcesywnie recenzować w N+, jak choćby Wild Arms 5 czy Soul Nomad. W tym miesiącu Growlanser zawiódł, ale za miesiąc sytuacja może się odwrócić.

KAŻDA DOBRA PASSA MUSI SIĘ KIEDYŚ SKOŃCZYĆ

Musiałbym się głęboko zastanowić, by przypomnieć sobie miesiąc, w którym na PS2 nie ukazał się przynajmniej dobry RPG. Ostatnio każdy tytuł dostarczony przez żółtych braci otrzymywał w NEO+ wysokie noty. Już nie wspomnę, że niemal cały wrzesień spędziłem z Personą 3, wydaną przez Atlus – firmę, która jest odpowiedzialna również za Growlansera. Niestety, nic nie trwa wiecznie i tym razem dostarczyli oni średniaka, mówiąc delikatnie. Nieprzyjemne to było dla mnie zaskoczenie, bo gry z tej serii były w pewnych kręgach popularne. Zupełnie nie rozumiem dlaczego.

→I PODRÓŻ DO PRZESZŁOŚCI

Growlanser bardzo dobitnie i boleśnie (dla grającego) udowadnia, że hasła „grafika się nie liczy" nie można brać dosłownie. Po prostu to, jak ta gra wygląda, zakrawa na ponury żart programistów - sadystów. Daję sobie rękę uciąć, że znalazłbym ładniejsze role-playe na PS one. I nie ma w tym ani krztyny przesady. Akcja prezentowana jest z odgórnie ustawionego konta, gdyż tła są dwuwymiarowe, prawdopodobnie ręcznie rysowane. Piszę „prawdopodobnie", ponieważ trudno na sto procent stwierdzić, czym są te rozmazane bohomazy. Niewyraźne obiekty, zlewające się ze sobą kolory, wąska ich paleta – nie jest fajnie. Ale nigdy nie jest tak źle, żeby nie mogło być gorzej, a Heritage of War jest urzeczywistnieniem tej idei. Otóż po tych tłach biegają trójwymiarowe modele bohaterów oraz przeciwników. Wykonane tak tragicznie, że człowiek często błogosławi kamerę, która pokazuje obiekty zazwyczaj z dużych odległości. Zielone romby, który udają coś w rodzaju gąbczastych i zapewne w domyśle obłych potworów, doskonale ilustrują, o co mi chodzi. Już pomijam nawet design, który w przypadku przeciwników właściwie nie istnieje, gdyż trudno wysilić się artystycznie mając do dyspozycji dziesięć polygonów. Jeśli weźmiemy pod lupę bohaterów (choć to niezdrowe) okazuje się, że zostali zaprojektowany w najbardziej surowy i stereotypowy sposób, jaki można sobie wyobrazić. Popatrzcie na screeny, bo mój zasób słów jest niewystarczający, by opisać tę żałość.

→I LEPIEJ NIE RATUJ TEGO ŚWIATA

Żeby chwilę odetchnąć i zebrać siły na dalsze narzekanie, zatrzymajmy się przy aspekcie, który nie leży totalnie. Otóż Growlanser to taki RPG z naleciałościami strategii. W momencie, gdy na planszy znajdują się wrogowie, należy otworzyć podmenu, w którym można wybierać spośród kilku komend dla drużyny. W grę wchodzi atak, defensywa, rzucenie czaru, przemieszczenie się w konkretne miejsce i inne standardowe opcje. Z początku nie trzeba się szczególnie wysilać i zmasowanym atakiem można wygrać wszystko, potem zaczyna się wyższa kombinatoryka. Oprócz tego, jak w każdej grze tego typu, zbiera się przedmioty i kasę, zyskuje punkty doświadczenia, nabywa drogą kupna ekwipunek i tak dalej. Trochę pracy włożono w opracowanie systemu rozwoju postaci, ale nie jest to nic, co rzuci Was na kolana. Faktem jest jednak, że nie mogę za to developerów zganić.

Uczynię to za warstwę fabularną. Większego banału w grze video nie widziałem, jak żyję. Już Spyro miał bardziej zawiłą i niejednoznaczną historię. Podczas pierwszych pięciu minut poznajemy motywację jednego z bohaterów. Otóż jest on sierotą, kiedyś źli ludzie spalili jego sierociniec, więc teraz ruszył na krucjatę, by zatrzymać wszelkie wojny. Zbrojnie. Genialne. Potem spotyka nieznajomego, który tracąc przytomność szepcze „Zatrzymać wojnę", co prowokuje naszego herosa do uratowania mu życia i pociągnięcia wątku. Potem zasnąłem. Obudziły mnie czytane dialogi, dla których lepiej by było, żeby pozostały jedynie w formie pisanej. Kaleczą uszy. Do krwi. Lektorzy spisują się słabo, ale nie dziwię im się, skoro muszą gadać takie pierdoły.

Skoro już się rozpędziłem z tymi wadami, to wspomnę także o wołających o pomstę do nieba menusach i innych okienkach. Białe literki na niebieskim tle wydawały mi się domeną SNESa, ewentualnie GBA, jednak produkt Atlus pokazuje, że i w 2007 roku mają się nieźle. Tylko patrzeć na nie za bardzo się nie da.

→I ZŁY ADRES

Growlanser: Heritage of War odradzam nawet najzagorzalszym fanom strategicznych RPGów. Wprawdzie system walki nie jest wcale zły, ale na pewno nie ratuje całości. W otoczce pięknej, epickiej przygody można by go spokojnie łyknąć, ale w przypadku takiego potworka nie jest w stanie pomóc. Niestety, są pewne granice umowności i oszczędności w oprawie, których nie można przekraczać. Produkt Atlus autentycznie od siebie odpycha, a serca też nie ma złotego, bo od patosu fabuły zęby czernieją. Bohaterów nie da się polubić za żadne skarby, jak zresztą czegokolwiek w tym tytule. Po prostu Growlanser nie ma niczego, czym mógłby kogokolwiek do siebie przekonać. Tak więc możecie czuć się ostrzeżeni, a wszystkim miłośnikom tak niszowego gatunku, jak taktyczne rpg, polecam recenzowane parę miesięcy temu Grim Grimoire na PS2 oraz FF: Tactics na PSP z tego numeru. ■■

OCENA 4.5/10
PRZETERMINOWANA O JAKIEŚ DZIESIĘĆ LAT

■ Gra wygląda naprawdę słabo – jest wyprana z kolorów i kompletnie nijaka. Nie ratuje jej nawet kreska pana Urushihary. Przyznacie chyba, że bez polotu. Niech już lepiej zostanie przy cycatych babkach.

Satoshi Urushihara

To ten (ale nie ten na obrazku) pan jest odpowiedzialny za rysunki, a także wstawki anime w Growlanser: Heritage of War, a także innych grach w serii. Twórca dość popularny w Japonii, a to głównie za sprawą mangi i anime z udziałem roznegliżowanych panienek, na przykład Plastic Little. Oprócz tego stworzył również anime na podstawie Growlansera. Jednak patrząc na kreskę w Heritage of War, nie bardzo mam ochotę zapoznać się z dorobkiem artystycznym pana Urushihary. No, może poza Plastic Little...

■ Trudno emocjonować się walkami z potworami, których nawet kształtu nie można dobrze określić. Jakieś kolorowe graniastosłupy albo patykonożne dinozaury. Zieeew.

■ Filmy przygotowane przez Square na potrzeby tej konwersji są śliczne i fajne. Bardzo dobre wzbogacenie gry.

FINAL FANTASY TACTICS
THE WAR OF THE LIONS

txt: MATT

PSP

- Wydawca: Square Enix
- Producent: Square
- Liczba graczy: 1 (2)

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

DOBRE: Sto godzin zabawy na najwyższym poziomie, doskonały system zawodów, miłe dodatki dla fanów, poprawione tłumaczenie, świetne filmy CG.

ZŁE: Może okazać się zbyt twarda do ugryzienia dla początkujących? Zbyt wysoki poziom trudności? Trzygodzinne walki? Nieważne.

BRZYDKIE: Stara, kłująca po oczach grafika, spowolnienia animacji.

MIELU: Nie potrafię obiektywnie ocenić remake'a mojego ulubionego Finala, który nie trafił nigdy do Europy. Nie przeszkadza mi, że niewiele zmieniło się w kwestii oprawy. To doskonała turówka, z rewelacyjnym systemem rozwoju postaci i fabułą poruszającą trudne tematy.

TEKST O ODGRZANYM KOTLECIE BYŁBY ZNIEWAGĄ

Mógłbym na wstępie rzucić Wam między oczy utartym tekstem – że jeśli nie wiecie, czym jest Final Fantasy Tactics, to w świecie gier jesteście nikim. Że jak dekadę temu nie bawiliście się jednym z najlepszych spin-offów Final Fantasy, a Wasz Ramza nie osiągnął statusu mistrza we wszystkich możliwych profesjach tej gry, to tak, jakbyście nigdy w nic nie grali... Musiałbym zignorować jednak fakt, że Final Fantasy Tactics nigdy wcześniej nie dotarło do Europy, a The War of the Lions to pierwszy oficjalny krok tego tytułu na naszym kontynencie na platformie Sony. Pierwszy od dziesięciu lat.

Wiadomo. W pierwszej chwili Final Fantasy Tactics na PSP brzmi jak marzenie – wreszcie jeden z najlepszych taktycznych erpegów ląduje na przenośnej maszynce Sony i mamy go na wyciągnięcie ręki. Z drugiej jednak strony nie jest tak do końca różowo – grafika „taktiksa" doskonale pamięta czasy poprzedniej dekady, animacja potrafi solidnie zwolnić, a jedną z największych zmian w grze jest rozszerzony tytuł. Jednak Final Fantasy Tactics to przede wszystkim potężny ładunek zabawy, setki godzin spędzonych na masterowaniu postaci i solidna dawka sentymentu. Małe, ręcznie malowane ludziki mają w sobie mnóstwo uroku (zawsze miały) i jakoś w ogóle nie przeszkadza mi fakt, że era sprite'ów 2D od wieków spoczywa na dnie śmietnika. FFT był tytułem, który kochali wszyscy, choć nie wszyscy w niego grali. The War of the Lions ma odwrócić te proporcje.

→I SPOONY BARD FTW

Podobnie jak dziesięć lat temu, zgłębianie fabuły będzie nie lada wyzwaniem. I wcale nie dlatego, że historyjka jest epicka i wielowątkowa, ale ze względu na bardzo dziwne i zakręcone tłumaczenie. Do oryginalnego tłumaczenia scenariusza wkradło się sporo przekłamań i błędów językowych, a remake wcale nie jest od nich wolny. Fakt, Square Enix ostro doszlifowało dialogi, a fabułę urozmaiciło nowymi, świetnie narysowanymi filmami, ale... W dalszym ciągu nawet podwójne ukończenie gry nie zagwarantuje Wam stuprocentowego zrozumienia scenariusza. Dodam tylko, że filmy są genialnie wykonane – wyglądają jak ręcznie malowane obrazy, które ktoś magicznie wprawił w ruch. Ogląda się je z prawdziwym oczarowaniem i przejęciem – mam nadzieję, że Square-Enix nieraz jeszcze wróci do tej techniki renderowania.

W dalszym ciągu jednak Final Fantasy Tactics to turowa, potężnie rozbudowana gra RPG z najlepszym jak dotąd systemem profesji... Jakich znowu profesji? Ano właśnie. Każdej z szesnastu grywalnych postaci przydzielacie jeden z dwudziestu zawodów (między innymi – summoner, rycerz, samuraj, mroczny mag, złodziej, itp.), a następnie, poprzez zdobywanie w walce punktów (job points) wyciskacie z niej wszystkie możliwe umiejętności i zagrania. Taki mag na przykład z początku jest prawdziwym leszczem i wrzodem na tyłku. Trzeba go stale pilnować, bo jest słaby w walce, a trzy przypadkowe cięcia mieczem potrafią sprowadzić go do parteru. Po kilkunastu godzinach mag nabiera jednak doświadczenia, uczy się coraz potężniejszych zaklęć, odkrywa nowe możliwości i staje się gościem, którego przeciwnik nie chciałby oglądać nawet na zdjęciach. Jeśli zatem lubicie wkładać dużo pracy w rozwój postaci, Tactics z pewnością Was zadowoli. Nauczenie tych szesnastu postaci wszystkich możliwych zawodów to robota na minimum sto godzin. Dodam szybko, że w świecie The War of The Lions witamy dwie nowe profesje: The Onion Knight – zawód, który pozwala postaci na dowolne korzystanie ze wszystkich broni i umiejętności dostępnych w grze oraz The Dark Knight – samobójca, który do najbardziej morderczych ataków zużywa własną energię życiową. Mój faworyt!

Na tym jednak nowości się nie kończą. Obok nowych filmów i zawodów witamy również dwie gościnne postacie. Dziesięć lat temu niemałą atrakcją był grywalny Cloud z FFVII – dziś będą to dodatkowo Balthier (FFXII) oraz Luso (prosto z nadchodzącego Final Fantasy Tactics A2 na NDS). Co mnie osobiście cieszy, to fakt, że nie zapomniano o sieciowych możliwościach PSP. Specjalnie z tej okazji w grze pojawił się absolutnie niezbędny tryb multiplayer! To, w jaki sposób pobawimy się z drugim graczem, zależy tylko i wyłącznie od typu wybranej rozgrywki. W Rendezvous staniemy ramię w ramię z drugim właścicielem PSP i dokopiemy przeciwnikom w specjalnie napisanych do tego celu misjach, Melee natomiast zrywa z zasadami grzeczności i pozwala obu graczom wzajemnie się gnębić.

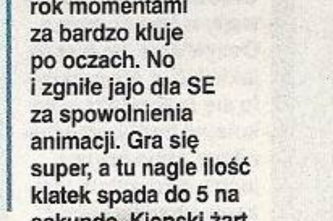
→I WADY WLICZONE W KOSZT

Final Fantasy Tactics: The War of the Lions nie jest grą, do zakupu której trzeba się specjalnie przekonywać. Musicie ją po prostu mieć – innej opcji nie ma. To absolutnie jeden z najlepszych erpegów na PSP i choć ma swoje lata, to pod pewnymi względami nie zestarzał się w ogóle. Przymknijcie oko na oldskulową oprawę, a wyciśniecie z tej gry potencjał, jakiego próżno szukać w innych tytułach. Brać, nie gadać! ■■

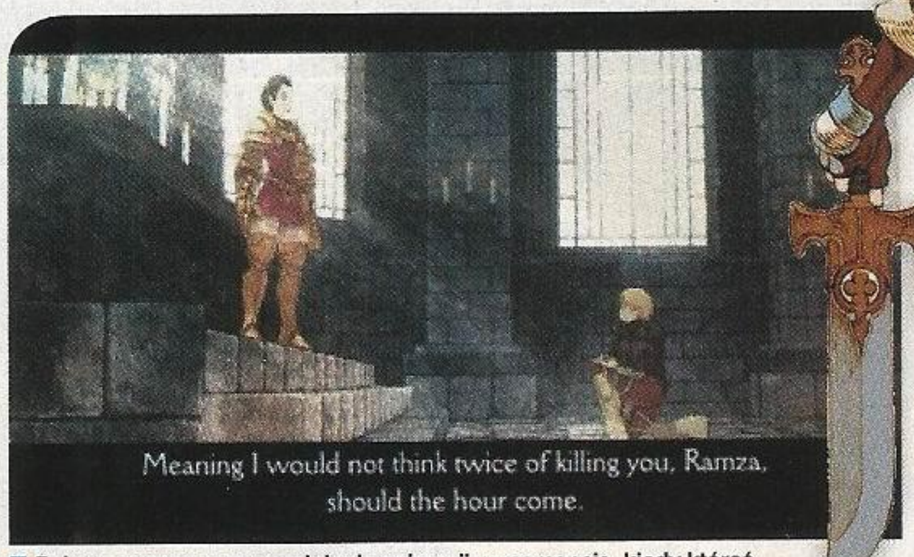
OCENA 8.5 /10

TEN TACTICS NA TYM PSP. TO MUSIAŁO SIĘ UDAĆ!

Gorące / Zimne



Nobel dla Square-Enix za Final Fantasy Tactics: tWotL na PSP – dzięki temu gwarantowany jest ubaw na najwyższym poziomie przez co najmniej kolejny miesiąc. Oskar dla SE za tryb multiplayer – gra domagała się takiej opcji od dziesięciu lat. Oklaski za przepiękne, pełne ekspresji filmy pchające do przodu fabułę. Musicie je przynajmniej zobaczyć. Okrzyk zawodu za niezmienioną oprawę graficzną. Ten 1997 rok momentami za bardzo kłuje po oczach. No i zgniłe jajo dla SE za spowolnienia animacji. Gra się super, a tu nagle ilość klatek spada do 5 na sekundę. Kiepski żart.



■ Dziwną sprawą są spowolnienia animacji w momencie, kiedy któraś z postaci rzuca czar. Tfu, na psa urok.

CONAN

KRATOS POWINIEN MÓWIĆ DO CONANA „TATO”

txt: MARCELLUS

XBOX 360 | PS3

- Wydawca: THQ
- Producent: Nihilistic
- Liczba graczy: 1

GRAFIKA ■■■■■■■■□□□
DŹWIĘK ■■■■■■■■□□□
MIÓD ■■■■■■■■■□□

DOBRE: Piersi, krew, flaki i inne przysmaki.
ZŁE: Nie skacz Conan, nie skacz!
BRZYDKIE: Dotknąć się nie da...

GULASH: Ku mojemu zdziwieniu i można powiedzieć zaskoczeniu, Conan udał się wyśmienicie i jest wręcz obowiązkową pozycją dla fanów wyrzynki w stylu God od War czy Heavenly Sword. Znacznie ciekawsza to propozycja, niż choćby Warriors Orochi, także recenzowany w tym numerze. Oczywiście nie jest to jakiś killer, ale przemiło się rozczłonkowuje kolejne hordy przeciwników, fajne bryzga jucha, generalnie jest sama przyjemność z rzeźni. Choć elementy platformowo – logiczne już nie są tak fajne, ale podwaliny pod sequel ta gra zrobiła. Do przemocy możemy śmiało dorzucić seks, którego – jak to u barbarzyńcy – nie brakuje i już mamy produkt kompletny. Nie no, strasznie fajna bajka :)

I jak to powinno być w każdej szanującej się sadze fantasy, przerasta swojego „ojca” pod każdym niemal względem. Ma fajniejszą broń, wredniejszy image i ciekawszą historię do opowiedzenia. Ale „tatko” również nie jest leszczem i potrafi to i owo. Skąd w ogóle taki wstęp? Bo Conan jest najzwyklejszą zrzynką z God of War! Tyle, że ukazuje się na Xboksie 360 oraz PS3 i choćby z tego tylko powodu wart jest uwagi każdego fana ostrej sieczki i hektolitrów tryskającej wkoło posoki. Tych dwóch elementów zawsze będzie pod dostatkiem w trwającej około ośmiu godzin przygodzie Cymmeryjczyka, który „obutymi w sandały stopy podeptał wysadzane klejnotami trony Ziemi”. Musiałem.

→| CROM OF WAR

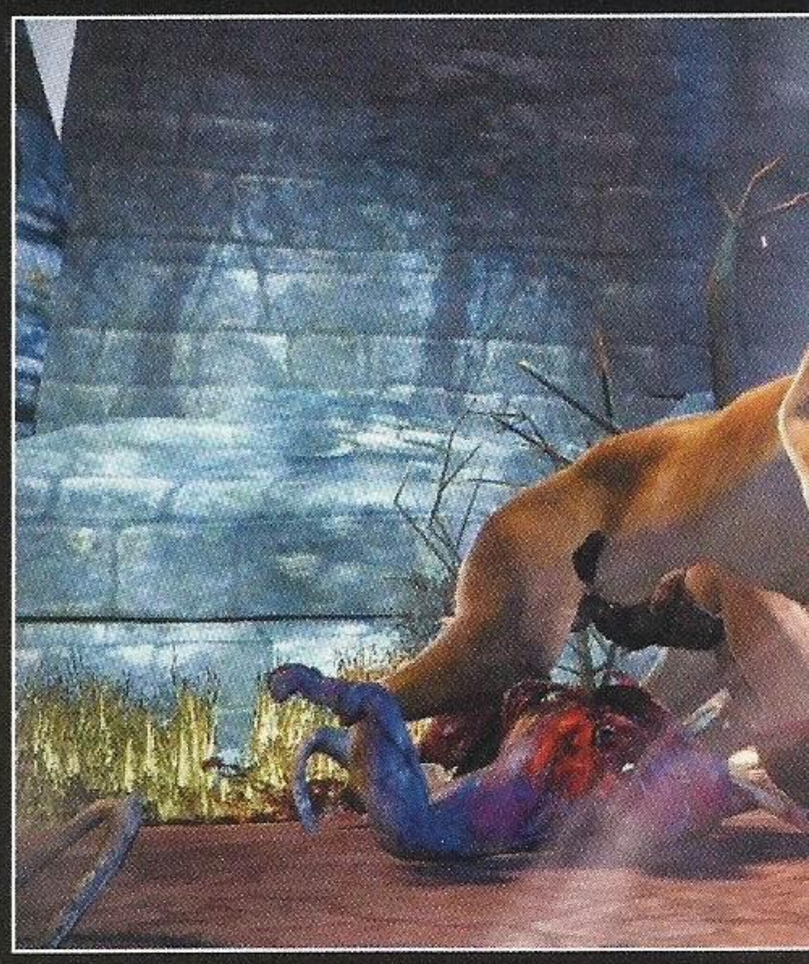
Crom jest bogiem, w którego w dość specyficzny sposób wierzy Conan, niezbyt pomocnym i na szczęście (Croma) nie za bardzo wtrącającym się w sprawy śmiertelników. Stąd też potężny barbarzyńca nie urządzi sobie prywatnej krucjaty przeciw bogom, ale i tak będzie miał ręce urobione po łokcie we krwi wrogów, gdy przyjdzie mu powstrzymać potężnego czarnoksiężnika i tym samym uratować świat przed zagładą. Na szczęście nie czyni tego z dobrego serca. Z jakiego? Tego dowiecie się grając, nie ma sensu spoilować tak wątłej, a jednak bardzo conanowskiej fabuły. Ważne, że jest cel, a na drodze do niego masa wrogów do ubicia. W większości humanoidalnych, co cieszy, bo jak wiadomo hemoglobiny w ich żyłach nie brakuje, a i trzewia można im wypruć. I pisząc to biorę pełną odpowiedzialność za swe słowa – to nie jest zabieg stylistyczny mający Was podkręcić, tu naprawdę jucha sika strumieniami, latają głowy i ręce, a flaki walają się po ziemi. Po przejściu Conan okolica wygląda jak wnętrze jatki (dawniej – sklep rzeźnika) podczas uboju.

Systemowo Conan jest grą, która nie tyle garściami, co całymi wiadrami czerpie z God of War. Z pokonanych przeciwników wypadają czerwone runy pełniące rolę punktów doświadczenia, za które można wykupić kolejne ciosy. W wielkich dzbanach z winem czekają zielone punkty życia, a z czasem pojawiają się takie naczynia, z których wylatują niebieskie runy odnawiające magię. Oczywiście z wrogów wypadają nie tyko czerwone punkty, czasami również te dwóch pozostałych rodzajów, ale to szczegół. Najfajniejszym sposobem zdobywania doświadczenia jest jednak uwalnianie „dziewic” – przykute łańcuchami do drzew czy innych skał smagłe piękności tylko czekają, aż Conan mocarnymi dłońmi zerwie ogniwa, a one będą mogły mu „podziękować” w sposób, który barbarzyńca lubi najbardziej... Niestety, tego już pokazać nie można było, ale za to tuż po uwolnieniu odziane jedynie w stringi laski przeciągają się lubieżnie celując sterczącymi sutkami prosto w Conana i rzucają jakiś zachęcający do prokreacji tekst w stylu „jak mogę się odwdzięczyć mojemu wybawcy?”. Stąd też gra przeznaczona jest dla dorosłych, a i ci powinni uważać jeżeli są płci męskiej i grają w miejscu, które skontrolować może ich lepsza połowa...

→| POŻYWNY KEBAB

Wracając do inspiracji – nawet pasek życia, magii oraz „Pieśni Mieczy” przyrasta w podobny sposób, jak w God of War, tyle że nie po zebraniu iluś tam piór feniksów czy gałek ocznych gorgon, ale po zlokalizowaniu umieszczonych na ziemi trzech symboli w odpowiednich kolorach i przebiciu ich mieczem. A czym jest wspomniana Pieśń Mieczy? Jeżeli przez dłuższy czas Conan walczy efektownie, skutecznie i nie daje się trafić, jego miecz zaczyna śpiewać okrutną pieśń śmierci, czyli po prostu staje się jeszcze potężniejszym narzędziem służącym do rozczłonkowywania wrogów.

Conan, w przeciwieństwie do Kratosa, nie ma jakiejś jednej wybranej broni, może podnieść każdą, jaką znajdzie i będzie ona w jego dłoniach równie śmiercionośna. Żeby nie było nudno, barbarzyńca z Cymmerii może walczyć na kilka sposobów. Samym mieczem; mieczem i tarczą, co ułatwia parowanie ataków i kontry (na zasadach QTE, jeżeli blok zostanie wykonany w odpowiednim momencie); dwoma mieczami zamieniając się w rzeźniczy wiatrak oraz bronią dwuręczną, wolną, ale przebijającą blok przeciwników i rozłupującą ich tarcze. Każdy styl się przydaje, a punktów doświadczenia można zdobyć na tyle dużo, żeby wszystkie rozwinąć na maksa wykupując kolejne combosy. Oprócz ataków bronią Conan używa również własnych mięśni, by cisnąć przeciwnikiem o glebę, nadziać go na jakiś kolec (achievement unlocked – Shish Kabob, hehe), roztrzaskać czaszkę o ziemię lub ją weń wdeptać, a nawet złamać kręgosłup na kolanie. Albo gołą dłonią wyrwać mu serce. Tak, dobrze przeczytaliście.

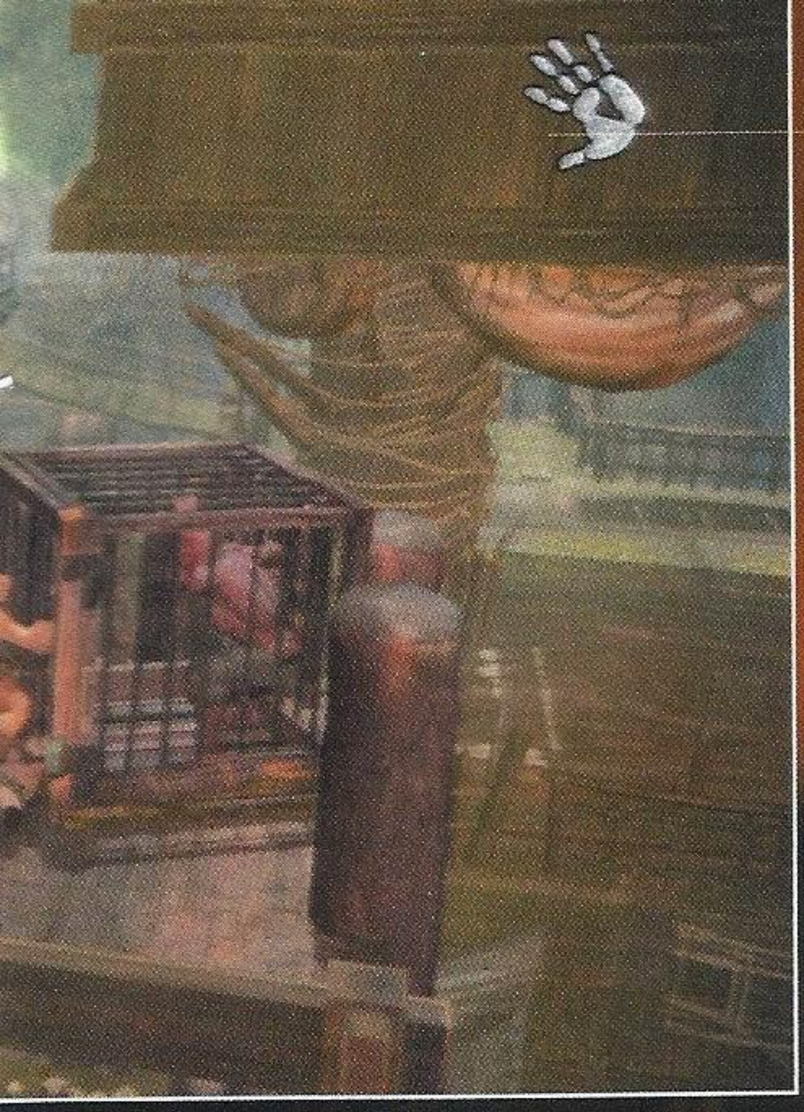


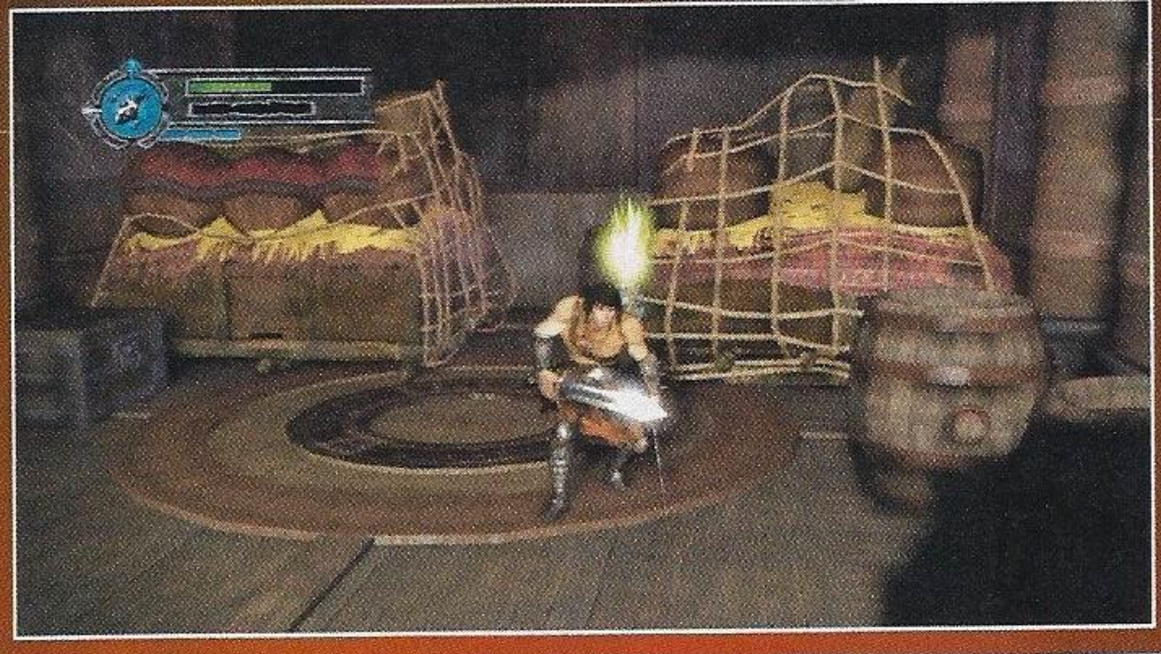
Do tego dochodzą walki z bossami, również wzorowane na God of War, pełno w nich QTE, a ogromnych przeciwników, w stylu szkieletu mamuta, można pokonać wyłącznie rozkminiając najpierw schematy ataków. Starcia nie są złe, choć szkoda, że nie przydają się w nich combosy, trzeba raczej lutować i odskakiwać. No ale tak jest niemal zawsze z bossami w grach. Nie ma co narzekać.

→| BARBARZYŃCA NIE UMIE SKAKAĆ

Jak widać Conan jest klasycznym prostym hack & slashem z perspektywy tpp – wystarczy napierać i siekać masy mięsa armatniego, co jakiś czas potykając się

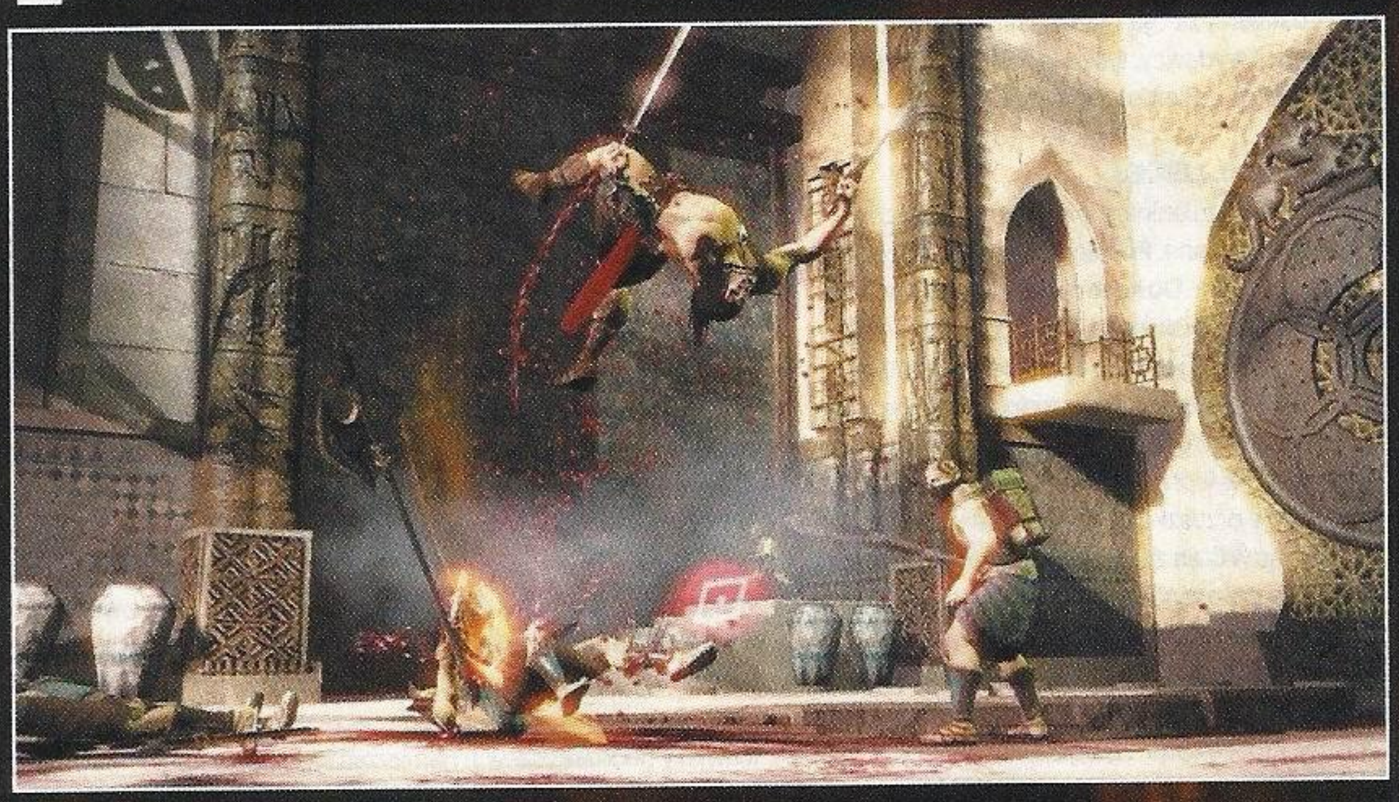
■ Gdy trzeba coś podnieść lub podciągnąć Conan używa swych mięśni, a gracz swego kciuka.





■ Takiej ilości golizny nie było nawet w obu God of War do spółki. Conan swobodnie przepiłby Kratosa, a w miłosnych podbojach też nie dałby mu szans... A potem jeszcze na kacu ruszył szatkować wrogów.

CONAN UŻYWA RÓWNIEŻ WŁASNYCH MIĘŚNI, BY CISNĄĆ PRZECIWNIKIEM O GLEBĘ, NADZIAĆ GO NA JAKIŚ KOLEC, ROZTRZASKAĆ CZASZKĘ O ZIEMIĘ LUB JĄ WEŃ WDEPTAĆ



GORE FEST

Combosy, ciosy kończące i niektóre kontry to popis chorej fantazji developerów – walcząc dwoma mieczami Conan może odrąbać wrogowi ramiona i patrzeć, jak bezręki korpus chwiejnie postępuje jeszcze kilka kroków. To jeden z moich ulubionych ciosów, ale są też inne – ultrafilmowe obcięcie głowy dwoma mieczami, rozpłatanie dwuręcznym toporem przeciwnika od czubka głowy do krocza, po którym rozpada się na dwie części, czy też kontra z rozcięciem na połowy, ale tym razem w pasie. Jest tego mnóstwo, niemal wszystkie są fajne, brutalne i łatwe w użyciu. Na dokładkę każdy z combosów rozwija się wraz z używaniem, co po jego wymasterowaniu pozwala wydobyć z wrogów wartości dodane – oprócz punktów doświadczenia życie i/lub magię. Jest na co popatrzeć i jest co robić. Z niekłamaną, choć zapewne chorą przyjemnością nadużywałem niektórych ciosów, żeby nasycić się ich brutalną siłą. Fajny sposób na odstresowanie się po ciężkim dniu pracy.

z jakimś nieco bardziej wymagającym, bo potrafiącym się bronić przeciwnikiem i czasami tylko przestawiając jakąś dźwignię, czy też mashując przycisk, by coś tam przewrócić lub podpalając pochodnią chatę czy inny namiot (przy okazji – wrogów też można podpalać specjalnym combosem, fajnie biegają...). Niestety oprócz tego Conan czasami skacze i się wspina, a to już jest żałość – niekiedy trzeba jeden prosty skok powtarzać po wielokroć, bo barbarzyńca nie potrafi złapać się krawędzi, której chwycić się musi, żeby można było przejść dalej. Frustrujące, żeby nie powiedzieć wku...rzające. Czasami musi też nieco pobiegać po okolicy, by odnaleźć coś, co trzeba zniszczyć lub przewrócić, co powoduje, że szalone tempo nieustannej jatki nieco spada.

Pod względem technicznym Conan to niezła, rzemieślnicza robota, choć momentami nierówna. Niektóre miejscówki są naprawdę bardzo ładne, innym czegoś tam brakuje. Ważniejsze jest jednak to, że animacja w zasadzie nie zwalnia, a sieczka jest bardzo efektowna. Wprawdzie modele postaci nie są jakoś super dopasione, ale dobrze spełniają swoją rolę kolejnych ofiar barbarzyńcy. Są też na tyle zróżnicowane, że nie ma uczucia walczenia cały czas z jednym zestawem przeciwników – piraci, kanibale, dobrze uzbrojeni żołnierze Stygii lub przypominający nieco Spartan wojownicy, którzy uzbrojeni jedynie w miecze padają pod ciosami, jak zboże przed kombajnem, ale po dorywaniu się do kolczastych tarcz raniących Conana podczas ataku stają się naprawdę trudnym orzechem do zgryzienia.

Na pracę kamery też nie można narzekać, nie zdarza się, żeby się gdzieś głupio zagubiła, a Conan z tego powodu poniósł niechlubną śmierć. Gdy trzeba odjeżdża i pokazuje akcję z większej odległości, by przy pojedynkach przybliżyć się i zaprezentować młócę z efektowniejszej perspektywy. Szkoda jednak, że scenki QTE podczas walk z bossami są bardzo podobne do normalnych fabularnych przerywników, co sprawia, że czasami można się rozluźnić i przegapić moment wduszenia przycisku.

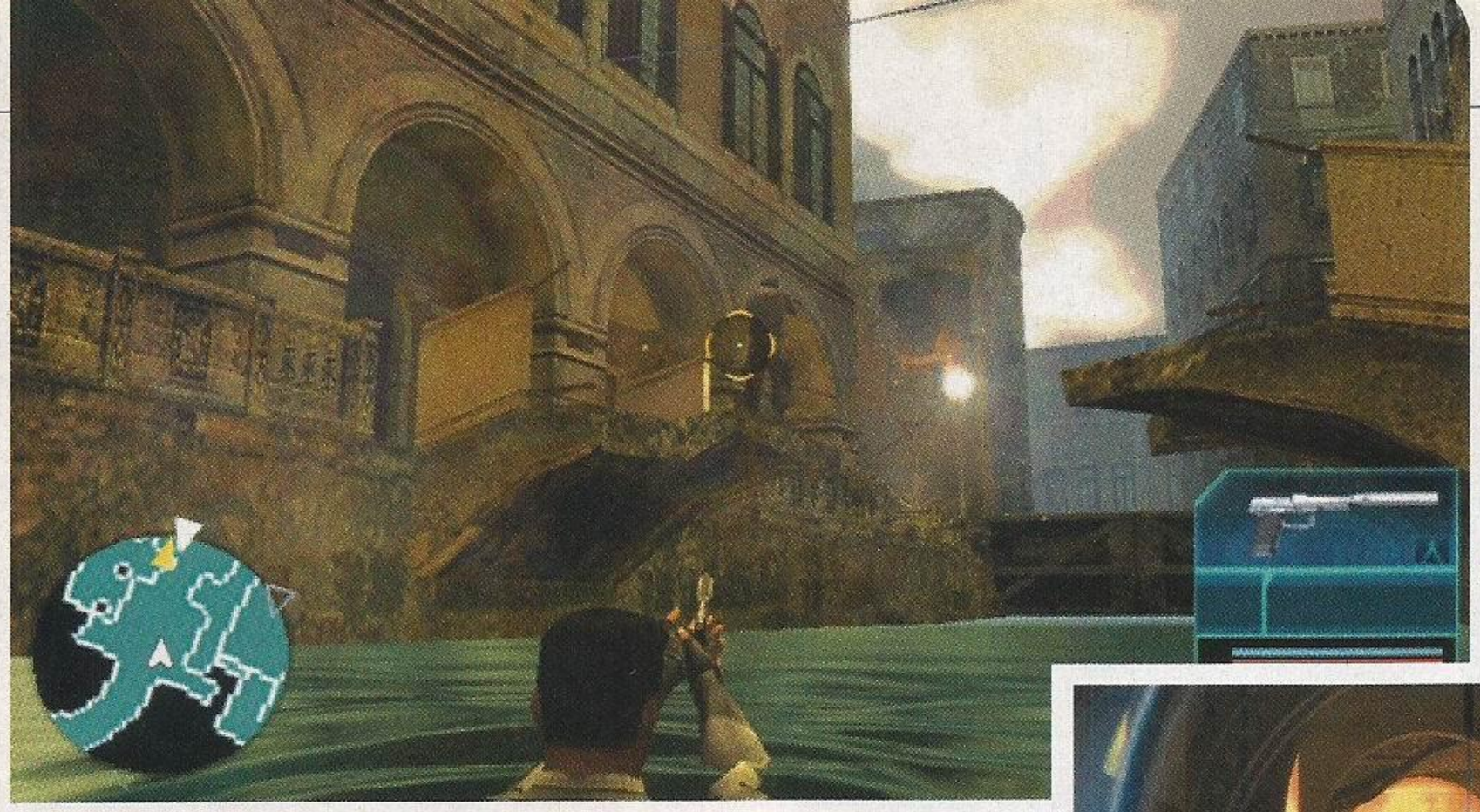
Dźwięk nieco rozczarowuje – podkład muzyczny nie został stworzony przez twórcę OST do filmów z Arnoldem Schwarzenegerem w roli Conana, czyli Basila Poledourisa, a pod barbarzyńcę z przyczyn oczywistych nie podkłada głosu gubernator Arnie, tylko inny znany aktor – Ron Perlman (między innymi *Hellboy*) i moim zdaniem nie wypada rewelacyjnie. Brakuje mu szorstkości i brutalnej siły, z którą kojarzy mi się Conan. Reszta przedśmiertnych wrzasków i szczęk oręża jest okej.

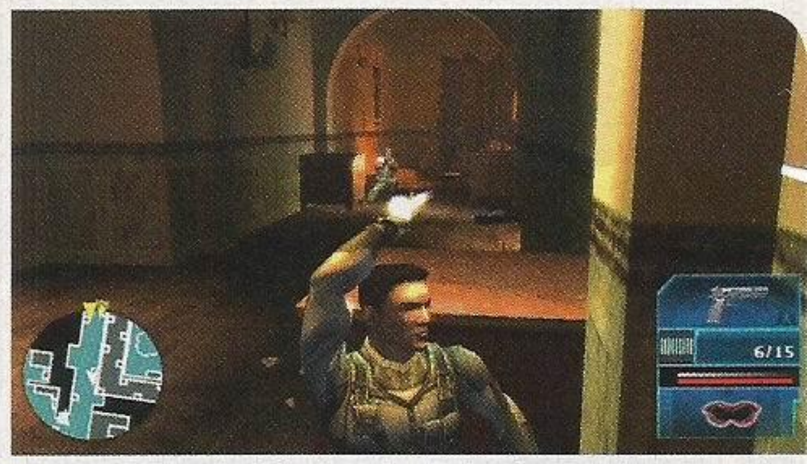
→! WARTO, NA CROMA!

W kategorii czysto rozrywkowej sieczki nie znajdziecie teraz na X360 i PS3 nic lepszego – Ninja Gaiden to jednak hardcore pod względem mechaniki gry, a w Heavenly Sword nie spada tyle głów i krew nie płynie tak szerokimi strugami. No i w obu powyższych brakuje gołych atrybutów kobiecości, a to zawsze mile widziany element w grach dla facetów. Tak więc, z nieco nieczystym sumieniem, polecam przygody Conana. Zabawa naprawdę jest przednia. ■■

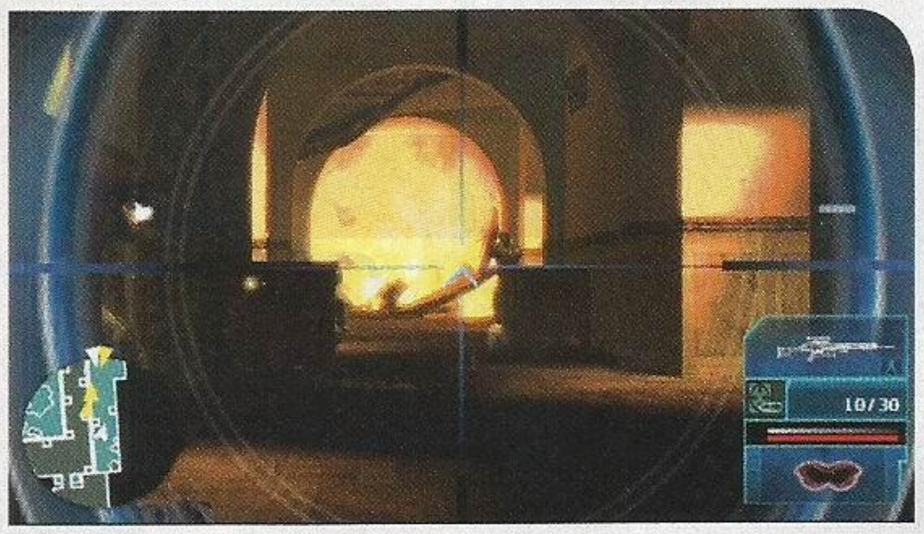
OCENA 7.5/10

VULGAR DISPLAY OF BARBARIAN POWER





Trochę dziwnie się robi, gdy trzeba zawalczyć w zwarciu. Zasadzenie kolby co prawda ścina z nóg terrorystę, ale i tak trzeba poprawić go kulką, gdy zalega na ziemi. Można też chwycić gościa i użyć jak żywej (przez jakiś czas) tarczy.



SYPHON FILTER LOGAN'S SHADOW

CIERNISTA PRZEPRAWA DOBREGO AGENTA

txt: qsh

PSP

- Wydawca: Sony
- Producent: Sony Bend
- Liczba graczy: 1 (8)

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

DOBRE: Prezencja, ciekawa i wciągająca przeprawa przez wiele terenów.

ZŁE: Chyba kilka razy słyszałem, jak ktoś przeklinał.

BRZYDKIE: Mordy terrorystów, podejrzenia pod adresem Lian Xing.

MIELU: Po naprawdę udanym debiucie w Dark Mirror Gabe Logan znów trafia na PSP, tym razem starając się być bardziej ludzkim, pełnym emocji. Jak się jednak okazuje, niełatwo być Samem Fisherem albo innym Solidem Snejkiem. Twarz agenta nie gościła uśmiechu od czasów pierwszej komunii, gdy dostał plastikową pukawkę i podróbkę odznaki policyjnej. Za cholerę nie idzie się identyfikować z tą bezpłciową personą. Całe szczęście granie sprawia więcej frajdy, niż przeżywanie tego pięknego spektaklu. Idealnie dobrane sterowanie i masa patentów sprawiają, że łatwo przegapić swoją stację jadąc pociągiem. Bardzo duży potencjał ma też opcja multi, która z czasem mogłaby spokojnie konkurować ze Socomem. Jeśli PSP dostanie więcej takich gier, utwierdzi mnie w przekonaniu, że jest pomostem między poprzednią a obecną generacją. Teraz czekam na moment, kiedy Gabe ten pomost pokona.

Kto był drugim człowiekiem na Księżycu? Ciężko sobie przypomnieć, nie? Ale pierwszy – Armstrong – wszedł do historii i koniec. Czujecie jak to jest lecieć taki kawał tylko po to, żeby jakiś karierowicz pchając się w przejściu dotknął powierzchni naturalnego satelity ziemi jako pierwszy tuż przed nami?

Piszę o tym z tej prostej przyczyny, że takim kimś drugim, zapominanym, jest Gabriel Logan. Jego korzenie sięgają prehistorycznych czasów konsoli PS one. Powstał na fali popularności wzbudzonej pierwszym trójwymiarowym MGSem i zadebiutował w Syphon Filter. Dwie generacje i kilka części później dostajemy drugą odsłonę na przenośną konsolkę – z racji wydawcy, tylko na PSP. Poprzedniczka jest świetna, a Cień Logana to po prostu...

→I WIĘCEJ, LEPIEJ

Mówimy o strzelaninie z widokiem zza pleców bohatera, to jasne. Postać widzimy cały czas z tyłu, od pasa w górę. Do kontroli wykorzystywane są wszystkie przyciski pada. Analogiem poruszamy się, rozglądanie jest pod symbolami geometrycznymi, L i R to odpowiednio podnoszenie broni do oka i strzał/rzut granatem. Na krzyżaku jest „akcja" (do góry), czyli przeładowanie, chwyt w zwarciu, pokonywanie przeszkód – w zależności od kontekstu. Wciskając w lewo zakładamy lub zdejmujemy gogle, przytrzymanie tego kierunku przenosi nas do menu wyboru jednego z trybów wizji (patrz ramka).

Tak samo jest z broniami – wcisnięcie „prawo" zmienia sposób prowadzenia ognia: pojedyncze strzały, krótkie serie lub ogień ciągły. Przytrzymanie tego kierunku przywołuje opcje uzbrojenia. Akcja się pauzuje, więc jest chwilka, na wybranie odpowiedniego narzędzia pracy. W ręce gracza oddano pokaźny arsenał. Zaczynając od zwykłych handgunów (z tłumikiem lub bez), przez małe uzi, nieco większe MP5, nieśmiertelnego kałacha, a kończąc na snajperce, granatach i minach – są też nóż i charakterystyczny dla serii paralizator.

Można podnosić ekwipunek poległych, a w zasobnikach znaleźć amunicję i kamizelkę kuloodporną. Świetnie sprawdza się zabawa w dobieranie gadżetów do sytuacji. Gdy trzeba ściągnąć kogoś z daleka bezszelestnie, potrzebne będą naboje do snajperki zawierające ładunek elektryczny. Grupkę gości uciszymy kulką z tejże broni niosącą gaz usypiający. Ekwipunek wymiata, słowo.

→I KAWAŁ ŚWIATA

Logan wartko (lub nie – dół na krzyżaku = kucnięcie) przeprawia się przez wiele ciekawych zakątków. Przygoda zaczyna się dość dramatycznie... Pewien mało lubiany agent prosi agencję Gabriela o pomoc w odbiciu uprowadzonego statku. Na miejscu okazuje się, że w atak zamieszany jest światowej sławy terrorysta chcący uratować świat przed kapitalizmem i demokracją. Najpierw ostrzelałem pokład z helikoptera (przegrzewające się działka sux), następnie zrobiłem miejsce na lądowanie maszyny, później wbiłem się na mostek kapitański.

Kluczowe do zwycięstwa jest korzystanie z osłon terenu i prowadzenie ognia zaporowego, by zmusić wrogów do ukrycia się. Gdy siedzimy za winklem wychylając analoga w stronę krawędzi, dostajemy kontrolę nad celownikiem, mimo że pozostajemy poza zasięgiem kul. Gdy już uda się za pomocą klawiszy geometrycznych namierzyć typa (głowę...), wciskamy spust, a Gabe na sekundę się wystawia i odpala strzał. I tak do skutku. Niektórzy przeciwnicy tępo stoją i prują w ścianę, za którą stoimy, za to już ubrani są w kewlarowe zbroje członkowie spotykanego czasem Specnazu lepiej kombinują i próbują oflankować agenta. Spodobało mi się wrzucenie do gry bossów. Na krańcach epizodów spotykamy twardziela i wykazujemy się pomyślunkiem.

→I LATAJĄCA ŁÓDŹ PODWODNA

Ot, niezwykłość. Właśnie taka jest oprawa najnowszej produkcji na PSP. Widać, że twórcy wykorzystują całą moc przerobową konsolki, co skutkuje elegancką animacją, świetnymi efektami, spektakularnymi skryptami, czy sugestywną wodą. Paletę kolorów czasami zmuszeni jesteśmy przysłonić goglami – termiczne prezentują się na poziomie tych znanych ze Splinter Cell na PS2. Genialna jest muzyka. Delikatne chórki wrzucają mrowienie na kark, nadają wzniosłości lub zapalają do walki. Aktorzy podkładający głosy spisali się na medal.

Twórcy sprostali moim wymaganiom dostarczając grę przemyślaną, zróżnicowaną i zwyczajnie spójną. Już drugi epizod rozgrywa się pod wodą i oferuje znane z innych produkcji sekwencje zręcznościowe, nieco skradania i główkowania. Tylko główny bohater – bezpłciowy i sztuczny... Życzę sobie, żeby coś z nim zrobili lepszego – pewnie już na PS3. ■■

OCENA 9.0/10

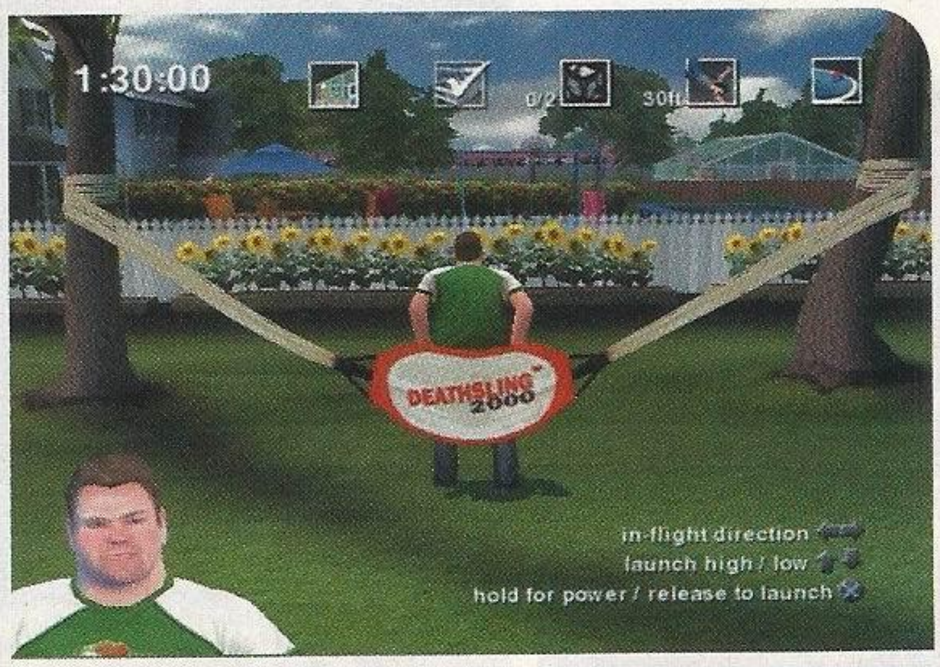
LOGAN UBER ALLES!

Nowe środowiskiem, które zaproponowano nam w tej odsłonie, są otchłanie wód. Jedna misja rozgrywa się niemal w całości pod wodą, inne proponują przejścia gdzieś dnem zbiornika wody. Bronie wtedy działają zupełnie inaczej, a najbardziej pożądany jest oczywiście harpunowy karabinek. Ale że kałacha można pod wodą przeładować? Nie próbowałem. A Wy?

Na wizji

Interesującym urozmaiceniem zabawy jest wyposażenie Gabe'a w zestaw przeróżnych patrzałek. Napomknąłem o tym w tekście – przytrzymanie kierunku wywołuje zgrabne menu, a z niego wybieramy noktowizor, podczerwień, latarkę lub gogle termiczne. Pierwsze pomaga widzieć w ciemności i prześwietla obraz na zielono. Drugie lokalizuje źródła energii, przewody w ścianach, przełączniki. Latarką poświecimy sobie oczywiście punktowo i zdaje się ona najmniej przydatnym gadżetem. Gogle termiczne są niezastąpione we mgle. Ogólnie jednak gra jest tak pomyślana, że można nacieszyć oczy również bez gogli.

■ Na całe szczęście obyło się bez wcinania włosów łonowych czy rzygów, ale nadal dużo tu debilnych, karkołomnych i niebezpiecznych pomysłów, których Wasze pociechy raczej oglądać nie powinny. Później jeszcze wjadą w Was wózkiem na zakupy albo skopią po klejnotach. Ou gad.



■ Multiplayer jest nudny i znacznie gorszy od trybu dla jednego wariata, nie ma co kupować Jackass: The Game z myślą o szaleństwie w kilka osób. Nie udało się z tego zrobić diabolicznego i gorszącego Mario Party. Za to do odkrycia są nowe ciuszki i nagrania wyczynów bandy.

JACKASS: THE GAME

txt: Ganon

DUPAJACEK: GRAJTA

PS2 | PSP

- Wydawca: Red Mile
- Producent: Sidhe Int.
- Liczba graczy: 1-2

GRAFIKA ■■■■■□□□□□
DŹWIĘK ■■■■■□□□□□
MIÓD ■■■■■■■□□□

DOBRE: Sprawia jakąś tam frajdę, krótkotrwałą, ale jednak.
ZŁE: Po kilku godzinach gierka pęka, a nie zachęca do powtórnej rozgrywki.
BRZYDKIE: Wszystko. Do tego ordynarne i wulgarne, swojej pociechy bym tym nie maltretował raczej.

GULASH: Ja się przy Jackassach bawiłem świetnie, z tym, że klasycznie już przytoczę, iż ja gry mam za darmo. Niemniej pękałem ze śmiechu podczas kilku (co prawda mocno ugrzecznionych w stosunku do wymienianych z lubością przez Ganona zabaw rozmaitymi wydzielinami ludzkiego ciała) akcji, bo trzeba przyznać autorom, że motion capture zrobili do tej gry świetny i chłopaki ruszają się jak żywy Johnny Coxville... sorry, Knoxville, i reszta tej chorej bandy. Na PSP gra jest bogatsza o kilka trybów, więc jeśli macie obie konsole, flotę i ochotę – wybierzcie wersję na PSP.

Robiący furorę szoł, który rozpoczął boom na różnej maści programy, mniej lub bardziej wulgarne, swą formułą już tak nie szokuje. Żenada, konwenanse, kanony dobrego zachowania, czy po prostu zdrowy rozsądek – nie imają się koleżków z Jackassa. Tych parę lat temu, kiedy widzowie telewizyjni nie byli oswojeni z tak obrazoburczymi i obscenicznymi popisami, bohaterowie Dupyjacka, paczka niezwykle popaprannych wykolejeńców, byli czymś szokującym, lecz i fascynującym (zależy dla kogo) ze względu na zjawiskowość tego, no... zjawiska. Nigdy wcześniej nikt nie wymiotował, by potem ze swych rzygowin zrobić omlet i, z uśmiechem od ucha do ucha, oszamać go. Jednakże przez kolejne lata szaleńczych wygłupów przyzwyczailiśmy i oswoiliśmy się z nimi, a coraz bardziej kretyńskie żarty nie robią już na nas takiego wrażenia, co kiedyś. Konsole pozostają terenem dziewiczym, nie zalanym przez falę chorych delikwentów z Jackass. Na każdego przychodzi jednak kolej, toteż PS2 i PSP dostają swoją Dupejacka.

→I NANANANA, TAŃCZĘ AŻ BOLĄ KOLANA!

Cała hałastra kosmicznie odchylonych psycholi zatrudniona zostaje przy następnym sezonie Jackass, który nakręci gracz we własnej osobie. Sezon to siedem odcinków, w każdym odcinku do odwalenia jest pięć numerów, co daje łącznie 35 wygłupów. Wystąpią w nich Steve-O, Wee Man czy owiany złą sławą – sam Johnny Knoxville. Każdy epizod to jedna, prosta mini-gierka – na tyle trywialna w swych mechanizmach, iż zazwyczaj niepoprzedzona nawet krótką instrukcją, co do sterowania. Na szczęście, jest ono naprawdę intuicyjne i ograniczone do kilku przycisków na krzyż. Następne numery nie należą do wymagających, a ich dość znikoma atrakcyjność nie każe do nich wracać, raczej czym prędzej zapomnieć o nakręconych ujęciach. Wskaźnik głupoty i żenady żartów w Jackassie przeżywa mocne przeciążenia, więc na pewno kolejne wyzwania przypadną do gustu fanom patologicznych żartownisiów od Knoxville'a. Nie zabraknie takich konkurencji, jak „Whack a Wee Man", czyli wariacja na temat gry zręcznościowej dla dzieci polegającej na waleniu młotkiem gryzoni wyskakujących z nor, tyle że tu gryzoniem jest znany wszystkim karypel, za młotek robi bejsbol, a norami są dziury wyrżnięte w klapie śmietnika. „Pachinko precipice" polega na zebraniu kopa w mordkę, a następnie upadku na strome zbocze pewnej góry i lawirowaniu podczas turlania między ostrymi kamulcami i naszpikowanymi kolcami kaktusami. W „Rooftop cart stop" świry ścigają się wózkami sklepowymi po dachu wieżowca – któremu uda się zatrzymać najbliżej krawędzi, nie spadając przy tym w przepaść, ten wygrywa.

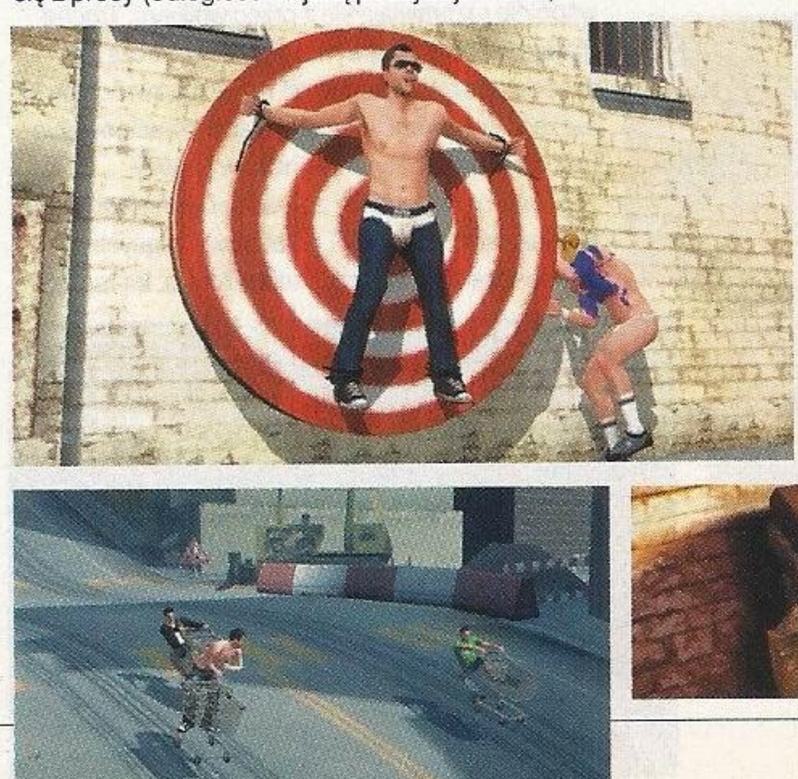
Nie mogło obejść się bez dupajckowego ekshibicjonisty – „It's party boy" – do sklepu z elektroniką wparowuje rozebrany do samych stringów (obscenicznie obcisłych) i skarpet Pontius – naszym zadaniem jest klepanie pojawiających się na górze ekranu sekwencji w odpowiednim momencie, dzięki czemu golas dalej będzie mógł robić z siebie idiotę, tańcząc bregdensa, koziołkując, fikając, turlając się, czy wykonując słynnego dżeksonowskiego moonwalka. Jest również mnóstwo innych, zrytych niewąsko, (wątpliwych) atrakcji, jak wystrzeliwanie się z procy (odległość na jaką poszybuje wariat, zależy od tego, jak długo trzymać będziemy krzyżyk), po miękkim lądowaniu gra dokona błyskawicznego oglądu i sprawozdania dotyczącego naszych obrażeń, złamań czy kontuzji. Spora część mini-gierek przyjmuje formułę Tony'ego Hawka; zjazdów, ślizgania się.

→I CIĘŻKI ZAPŁON

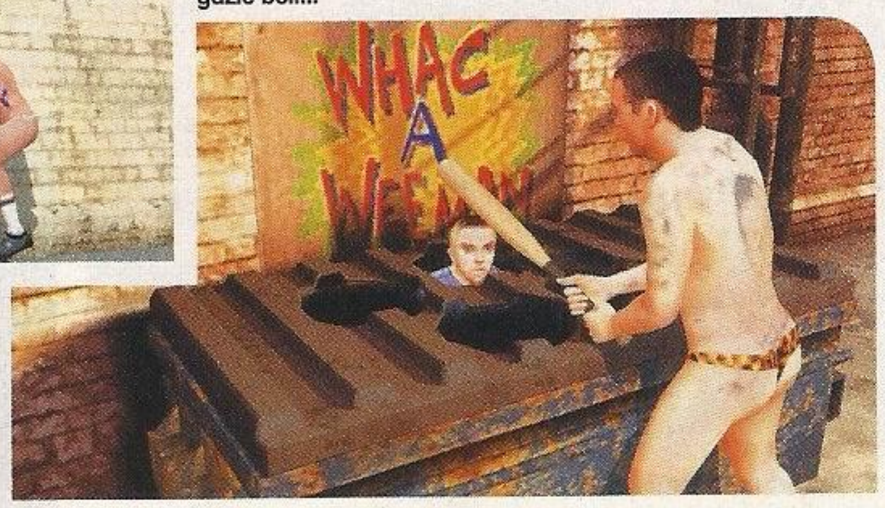
Grafika jest chimeryczna, bardzo nierówna – raz coś przytnie, później wszystko jest płynne. Delikwenci wykonujący szaleńcze numery są naprawdę dobrze zrobieni, jako żywo przypominają swych realnych odpowiedników – zagorzali widzowie bez trudu ich rozpoznają. Oczywiście w tle przygrywa znany jackassowy dżingiel. Głosy są autentyczne, lecz odzywki gwiazdorów się powtarzają. Nie jest źle. Zabawy starczy na kilka godzinek bez okładu, gra się całkiem znośnie, pomimo że stopniowo znać o sobie dają monotonia i nuda. Niby zawsze pozostaje odkrywanie dodatkowych strojów i nagrań z szoł, ale kogo by to zajęło na dłuższą metę. Party game dla wielbicieli programu. ■■

OCENA 6.0/10

FANOM ZAPEWNI TE KILKA GODZIN ZABAWY



■ Zawsze się zastanawiałem, co tym biedakom z tych wszystkich porypanych programów nie wyszło w życiu, że muszą się trudnić wpychaniem sobie egzotycznych zwierząt w odbytnicę albo dawać się szczypać krabom tam gdzie boli...



Johnny, Bam i reszta

W 2001 roku po raz pierwszy wyemitowano w MTV Jackass. Koncepcja tego, cieszącego się statusem kultowego wśród młodzieży gimnazjalnej programu narodziła się w popaprannych głowach Johna Knoxville'a, Steve-O i Chrisa Pontiusa. Od przeszło 6 lat są oni naganną inspiracją dla podobnych sobie kretynów, szokując odbiorców bolesnymi i obrzydliwymi numerami. Na fali popularności programu powstało kilka pokrewnych, między innymi autorski Bama Margery czy Wild Boyz Pontiusa i Steve-O. Pierwszy film pełnometrażowy ukazał się w 2001, zdobywając Złotą Malinę dla najgorszego filmu dla młodzieży; druga odsłona ukazała się w 2006, również zdobywając laury w kategorii głupoty. W świecie wirtualnej rozrywki udało się chłopakom z Dupyjacka pokazać kilkakrotnie u Tony'ego Hawka, teraz jednak atakują z własną grą.

SPIDER-MAN FRIEND OR FOE

txt: MIELU

X360 | PS2 | Wii | PSP

- Wydawca: Activision
- Producent: Next Level
- Liczba graczy: 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

DOBRE: Dla młodszych, niedoświadczonych graczy w sam raz.
ŹLE: Prosto, nieładnie, schematycznie, nudno.
BRZYDKIE: Zmarnowany potencjał.

MARCELLUS: Halloween za pasem, miliony dzieciaków na świecie przebiorą się zapewne za Spidera, więc moment na wypuszczenie gry jest dobry. Wiadomo, że dzieci mają niezły dar przekonywania, a rodzice z radością wyłożą gotówkę, by przez chwilę mieć spokój. Czy to od marudzenia, czy to od biegania z prędkością światła po domu w masce Spideya. Tak, dla pociech może to być niezła bajka, ale niech nikt starszy się do niej nie zabiera.

TEN NUDZIARZ NIE ROZKRĘCI ŻADNEJ IMPREZKI

Ale ma spore szanse spodobać się dzieciakom w wieku mniej więcej siedmiu lat. Tym bardziej, że da się grać we dwie osoby w kooperacji z tatą, a prócz Spideya na odblokowanie czeka gromadka innych postaci znanych z komiksów Marvela. Nie tylko sprzymierzeńców Pająka, bo, przymuszeni sytuacją, do walki ramię w ramię z najbardziej rozgadanym superbohaterem wszechczasów stają tacy twardziele, jak Venom, czy Doctor Octopus. Dla kogoś, kto nie miał okazji czytać dawno temu komiksu, w którym Parker z Brockiem wspólnie obijali Carnage'a, widok dotychczasowych śmiertelnych wrogów działających razem będzie niemałym szokiem. Przy okazji, to jeden z nielicznych plusów Friend or Foe.

→I TERROR Z KOSMOSU

Ciężko coś pozytywnego napisać o tak schematycznej, nudnej grze. Każdy etap wygląda tak samo, nieważne czy akcja toczy się w fabryce, czy na tropikalnej wyspie. Bohaterowie przebiegają kilka kroków, obijają gęby leszczom z kosmosu i pędzą do pomieszczenia, z którego nie wyjdą dopóki nie pokonają grupki przeciwników. Po walce otwierają się drzwi i schemat się powtarza.

Kosmici to wyjątkowe cieniasy i można ich bez problemu położyć stosując w kółko ten sam atak. A jakby się przypadkiem bohaterowi zeszło, to też nie ma stresu, bo w ciągu sekundy powróci do życia. Bioshock pokazał, że taki respawn wcale nie musi być słabym pomysłem, ale tutaj niestety takie rozwiązanie się nie sprawdza, a skoro nie ma po co się wysilać, to nie ma potrzeby, by rozwijać bohaterów. Zbieranie świecidełek, wymienianych później na nowe ciosy, mija się z celem, a szkoda, bo to zawsze miło, kiedy postać poznaje silniejsze, bardziej efektowne i efektywne ataki.

Z początku skupiłem się na rozwijaniu Spider-Mana, totalnie olewając resztę ekipy, powiększającej się wraz z postępami w grze. Nie wpłynęło to nijak na poziom trudności – najsłabsi herosi walczyli równie dobrze, jak Pająk, więc szybko przestałem się tematem pakowania postaci interesować.

→I SZUKAJĄC POZYTYWÓW

Przestałem też skupiać się na wyborze sterowanego przez konsolę partnera. I tak wszyscy radzą sobie w walce równie dobrze, nie giną za często, chociaż zdarza im się wystawić na ogień i czekać na śmierć. Jakby nie było, zawsze miło popatrzyć na duet Spidey - Venom, tym bardziej, jeśli gra się z drugą osobą. Wiadomo, zabawa w kooperacji daje sporo radochy, szkoda tylko, że nikt nie wpadł na pomysł zaimplementowania systemu drużynowych combosów. Tylko raz w ciągu misji można odpalić specjał i wtedy ogląda się, jak bohaterowie wspólnie rozprawiają się z przeciwnikiem. Trochę mało, zwłaszcza dla wymagającego gracza, ale sześcioletni młodzieńcy być może nie zwrócą na to szczególnej uwagi. Ich będą fascynować postacie herosów i o to właśnie chodziło wydawcy.

Friend or Foe jest nie za trudną bajką skierowaną do wszelkich „n00bów", amatorów chcących trochę rozerwać się przed telewizorem. Im raczej nie będzie przeszkadzać oprawa, o której wiele dobrego nie można powiedzieć. Może nie zauważą nawet, że animacja momentami nieprzyjemnie chrupie, modele przeciwników są do bólu proste, a otoczenie, to jakiś nieśmieszny żart. Każdy poziom wygląda jakby został zbudowany z trzech klocków, więc przez kilkanaście minut nie można pozbyć się uczucia deja vu.

■ Bieganie, skakanie, obijanie słabiutkich wrogów prostymi ciosami... Gra jest banalnie prosta i, co widać, dość brzydka.

→I INNE SĄ LEPSZE

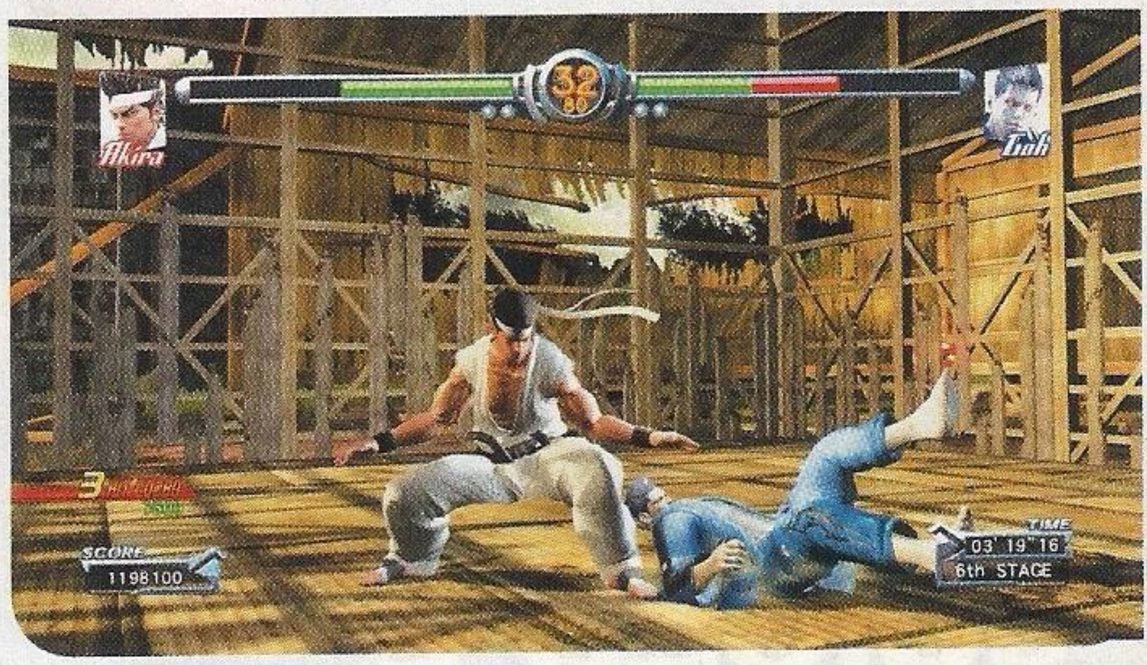
Mimo tego całego narzekania nie potrafiłem odejść od telewizora, więc czymś FoF musiało mnie do siebie przyciągnąć. Możliwe, że chodziło o rozmowy Spideya z wesołym komputerem, rzucającym zabawnymi tekstami? Na pewno nie wciągnęła mnie fabuła, bo jest strasznie nudna, prosta i bardzo naiwna. Nie wiem kiedy w końcu doczekamy się gry, w której pokazane zostaną wydarzenia Civil War, czy to, co obecnie dzieje się w życiu Parkera (powrót do czarnego kostiumu, umierająca ciocia May itp.), ale pewnie nieprędko. Do tego czasu jesteśmy skazani na popierdółki, na które raczej szkoda czasu. Dużo lepszą mordoklepą dla dwóch graczy jest Mortal Kombat Shaolin Monks czy recenzowany w czerwcowym numerze EnPlusa Red Star. ■■

OCENA 5.3/10
SPIDEY VENOM DWA BRATANKI

Gdzie ta licencja?

Gra ma niewiele wspólnego z kinową adaptacją komiksu, niemniej jednak licencję wykorzystano w pewien sposób – wystarczy spojrzeć na kostiumy Spideya, czy Green Goblina, by zobaczyć, że zostały żywcem skopiowane z filmu. Pewnie dlatego symbiont wciąż trzyma się Eddiego Brocka i nie trafił jeszcze do Scorpiona. Oczywiście nie zaangażowano znanych aktorów i Parker nie mówi głosem Tobey Maguire'a, ale nie ma się co dziwić. Wystarczy spojrzeć na to, jak gra wygląda, by stwierdzić, że została zrobiona niewielkim nakładem finansowym.

■ Typowy licencjonowany wyciągacz kasy od rodziców...



Areny są bardzo, bardzo klimatyczne. Najbardziej zapadające w pamięci są te, na których wokoło coś się dzieje. Na jednej pada deszcz i wolno suną brzydkie samochody, inna otoczona jest sporym tłumem fanów. W pięknym ogrodzie w tle przygrywa niesamowita muzyka. A dojo oświetlone jest niczym w kultowych filmach karate.

VIRTUA FIGHTER 5

txt: qsh

XBOX 360

- Wydawca: SEGA
- Producent: SEGA AM2
- Liczba graczy: 1-2 (2)

GRAFIKA
DŹWIĘK
MÓD

DOBRE: Rozbudowanie, złożoność, grafika, online, ale i sporo zabawy dla jednego.
ZŁE: Tragiczne wręcz są hasła rzucane przez postacie przed i po walce.
BRZYDKIE: Czasami laguje. No i ten pad...

GUŁASH: Z pojedynku graficznego PS3 vs X360 zwycięsko wychodzi wersja na iksa. Kolejną rzeczą przemawiającą za VF5 na konsolę X360 jest granie online – da się i to da się dobrze. Problemem, jak zawsze w grach wymagających używania krzyżaka, jest świetny skądinąd pad – qsh ma rację, niektórych rzeczy nie da się wykręcić, a jeżeli nawet – naprawdę ciężko to powtórzyć. Ale to wie każdy fan bijatyk mający X360 i pewnie już przy okazji DoA4 zainwestował w innego pada lub nawet arcade sticka. Bez tego SPoD Akiry nie siądzie...

„...Z LACZKA I POPRAWIĘ Z KOPYTA"

Co prawda nie jest regułą, że jeśli gra wychodzi nieco później na innej konsoli, to jest lepsza, ale jeśli pojawia się ładnych kilka miesięcy po pierwowzorze, można zakładać, że została dopieszczona. Nie inaczej jest z dziełem Segi. Nie obyło się bez ulepszeń, poprawek, a i znalazło się miejsce na rewolucyjny motyw – walki online. Tak długo się z tym wstrzymywano, tak długo powtarzano nam, że przecież minimalne chociażby lagi psułyby zabawę doszczętnie. Witamy więc opcję walki przez Internet z otwartymi na oścież ramionami. Oby nie zabrakło jej już w żadnym mordobiciu.

→I O CO KUNG-FU?

Virtua Fighter ma tradycję, styl, klimat, masę fanów, sprawdzone rozwiązania, skostniały system... Oj, faktycznie. Utarło się, że zapoczątkował gatunek bijatyk 3D, kiedy na automatach pojawiła się pierwsza część i klockowate postacie okładały się koślawymi animacjami. Wtedy – ogień, dziś – zamknięty popiół, klasyka. Klimat to niezapomniane, kiczowate filmy walki prosto z Hong Kongu. Tworzą go przede wszystkim walczący prawdziwymi stylami i wykonujący realne techniki bohaterowie widowiska. Jest instruktor karate, prawdziwa ikona serii, czyli Akira. Nie mogło zabraknąć żadnej szanującej się panny, ani kawalera. Jadąc alfabetycznie można ładnie poukładać sobie aktorów tego dramatu: Aoi Umenokouji, Brad Burns, Dural, Eileen, El Blaze, Goh Hinogami, Jacky Bryant, Jeffry McWild, Kage-Maru, Lau Chan, Lei-Fei, Lion Rafale, Pai Chan, Sarah Bryant, Shun-Di, Vanessa Lewis, Wolf Hawkfield.

Każda z tych postaci walczy zupełnie inaczej, porusza się odmiennie, wymaga osobnego treningu. Wymasterowanie którejś z nich zajmie wprawionemu graczowi ładnych parę tygodni, miesięcy, a nawet lat. Treningi najlepszych zawodników na świecie nigdy się nie kończą. Żeby stawać w szranki z mistrzami z Korei i Japonii należy przestudiować tysiące poradników, liczyć klatki animacji ciosów, przewidywać ruchy przeciwnika i – co chyba najważniejsze – podeprzeć to wszystko latami praktyki.

→I TRU HC

Czyli istne wyzwanie staje nie tylko przed palcami, ale i przed pamięcią i refleksem śmiałka. Na początek – z ciekawości – wszedłem do treningu i wybrałem Akirę, by wykonać wszystkie jego ciosy. Nazywa się to „command trening" i o mało nie przypłaciłem tejże próby rozbitą głową i padem załamującym lot po rzucie z azymutem na Zanzibar. Tutaj właśnie następuje selekcja naturalna i tutaj też widać, jak beznadziejnym padem do bijatyk jest ten xboxowy. Bez jaj – mało precyzyjny „krzyżak" i prowadzona kciukiem gałka nijak się mają do tych znanych z arcade-sticków czy z kontrolerów od PS3. Najbardziej zaawansowanych rzeczy po prostu nie da się wykonać nie przypłacając tego toną wyzwisk i zepsutym humorem na tydzień. Inne postacie nie mają aż tak wykręconych kombinacji, jak Akira, ale też czasami potrafią zajść za skórę.

Oczywiście trening to podstawa, ale nie on stanowi główny tryb zabawy. W Quest Mode prowadzimy naszą postać po szczeblach stopni (od dziesiątego kyu, aż po Conqueror, Destroyer lub Liberator, w zależności od stosunku wygranych i przegranych walk), robiąc furorę w azjatyckich salonach gier. Za wygrywane pojedynki dostajemy kaskę, przedmioty i z czasem możliwość pojedynkowania się z coraz lepszymi. Tym samym zabawy jest cała masa.

→I GRAM W NIEDZIELĘ

Problematyczną – tak nazwałbym sytuację graczy lubiących bijatyki, ale nie radzących sobie z wymagającymi systemami. VF5 jest trudne i wręcz żąda poświęcenia, długich sesji w dojo, walk sparingowych. Na przeszkodzie staje pokraczne sterowanie przy pomocy pada średnio sprawdzającego się w tego typu grach. To tak, jakby grać na klawiaturze w sportówki – zero precyzji.

Xbox 360 świetnie poradził sobie z udźwignięciem tak pięknej grafiki. Wszystko śmiga płynnie, krawędzie są wygładzone, naturalnie padają cienie. Jedyne, co nieco razi, to miejscami detekcja kolizji i czasy wgrywania. Mamy końcówkę 2007, a dwójka zawodników i plansza ładuje się jakieś 20 sekund. Wstyd. Dobrze chociaż, że miejscówki są ładne i kolorowe. Część z nich nawet się niszczy. A siniaki na twarzach postaci?
Dead or Alive powinno zostać na pierwszym miejscu wśród efekciarskich bijatyk. W VF5 nie da się tak ładnie rzucać kimś po ścianach bez tygodni wzmożonego treningu. Kto ma czas i zacięcie – niech atakuje. ■■

OCENA 8.7/10
RĘKA, NOGA, BLOK – SPRAWDZA SIĘ

Tuż przed walką postacie zaczynają odgrażać się tekstami typu: „Teraz dostaniesz!", albo „Nikt mnie nie pokona!". A po skończonym pojedynku: „Nie mów, że to już koniec!". Litości.

vf.net

Milowy krok w siedmiomilowym bucie został postawiony przez wracającą chyba do formy Segę. Nic już nie stoi na przeszkodzie, by sprawdzić swojego skilla w konfrontacji z ludzikami z całego świata. Można – jak to bywa – zagrać mecz rankingowy, player match i quick match. Jakby nazwy nie mówiły wystarczająco dużo, służymy pomocą. W pierwszym pniemy się po szczeblach list najlepszych graczy, wystawiamy naszego gamertaga na tablice wyników. W drugim możemy zaprosić naszego kolegę i do woli toczyć pojedynki. Ostatnia opcja pozwala na błyskawiczną wymianę ciosów z losowym przeciwnikiem o podobnej randze.

JUICED 2 HOT IMPORT NIGHTS

SZTAMPOWE RZEMIOSŁO MYŚLI TUNINGOWEJ

txt: qsh

X360 | PS3 | PS2

- Wydawca: THQ
- Producent: Juice Games
- Liczba graczy: 1-2 (8)

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

DOBRE: Grafika (X360, PS3), ilość opcji, długość zabawy, masa samochodów.
ZŁE: Braki w wersji na PS2, rozdzielona kariera w on- i offline, frustrująca.
BRZYDKIE: Obrzydliwe postacie (na obu sprzętach), długaśne loadingi.

MARCELLUS: Juiced 2 jest trochę bardziej nielegalne, niż NFS: ProStreet, którego ogrywałem przy okazji zapowiedzi. I to jest fajne; zwłaszcza wyścigi, w których zakładamy się o kasę czy o furki. Ale nie jest grą na tym samym poziomie, fajną, ale nie wybitną. Ultrasi ścigałek i tuningu mogą sprawdzić, ale jak nie są na głodzie, mogą poczekać.

Bryzgujące milionem barw, napakowane efekciarstwem wyścigi samochodów okaleczonych ręką ulicznego artysty odniosły gigantyczny sukces. Czyli co? Nie wolno już sobie robić jaj z wiejskich spotkań zapaleńców, którzy przy pomocy rurek, naklejek i silikonu odpicowali swoje kilkunastoletnie Kadetty, czy – jak pragnę zdrowia – Calibry? Eee tam – można i trzeba, bo wymysły i dokonania naszych domorosłych speców w znacznej większości kończą z etykietą „wiejskitjuning". Dla miłośników bardziej egotycznych samochodów, niekończących się imprez i klimatu ostatnich *Szybkich i wściekłych* Juice Games przygotowało kontynuację swojego flagowego Juiced. Nie ma szaleństwa, ale i tak można się świetnie bawić grając w każdą wersję.

→| FURA BURA

Aby samochodówka była udana, musi mieć dwie rzeczy – odpowiedni model jazdy i suto zastawiony garaż, w którym każdy fan czterech kółek poczuje się szczęśliwy, jak dziecko w sklepie z cukierkami. Zajmijmy się tym drugim elementem. Juiced 2 oferuje aż dziewięćdziesiąt samochodów! To naprawdę bardzo zadowalająca liczba, szczególnie w obliczu faktu, że zawiera bardzo zróżnicowane modele czołowych producentów. Poczynając przez dostępne na początku starsze zabawki (Honda Civic CRX Si-R, wczesny Skyline, Toyota Corolla GTS, Ford Gran Torino Mitsubishi FTO), przez czołowych japońskich przedstawicieli (Nissan Skyline GTR, Toyota Supra, Mitsubishi Lancer Evo VIII, Nissan 350 Z, Mazda RX7, Subaru Impreza), najnowsze dokonania motoryzacji (Mitsubishi Prototype X, Infinity G35, nowe Audi TT), a kończąc na najdroższych maszynach (Dodge Viper, Aston Martin Vanquish, Saleen S7, Honda NSX) – istny raj i mocny argument przemawiający, za obadaniem Juiced 2.

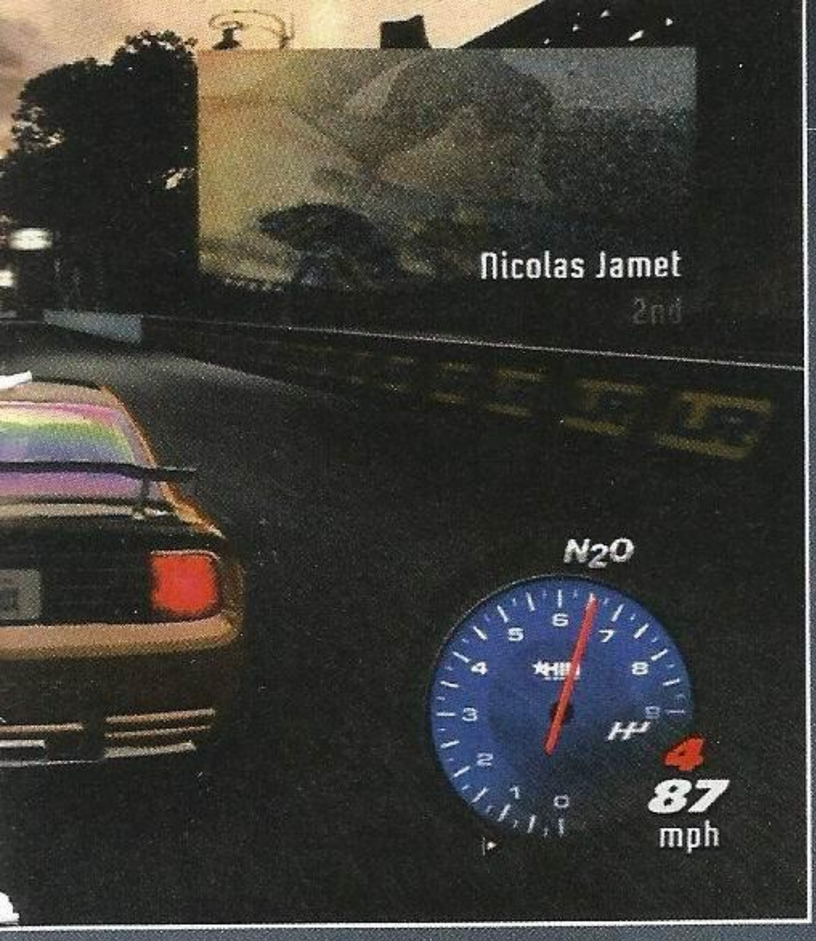
W życiu się nie spodziewałem, że do takiej – bądź co bądź – mało znanej i średniobudżetowej pozycji zmieści się tyle licencji. Jednak dla koneserów tuningu i tak najważniejsze jest umieszczenie w niej przerażającej ilości producentów podzespołów służących do zmian wewnątrz i na zewnątrz pojazdów. Co ciekawe – przy najnowszych samochodach również można nieco pogrzebać, ale części te firmowane są przez „Juiced". Z autentycznych firm znajdziemy między innymi takich dostawców felg, jak MOMO, OZ, BBS, ENKEI, FUEL. Silnik, zawieszenie, hamulce, czy podtlenek montują za to Rage, Holley, Piepercross, Weiad, True Flow, DC Sports, Flowtech, czy Apex.

→| PIMP MY SOK

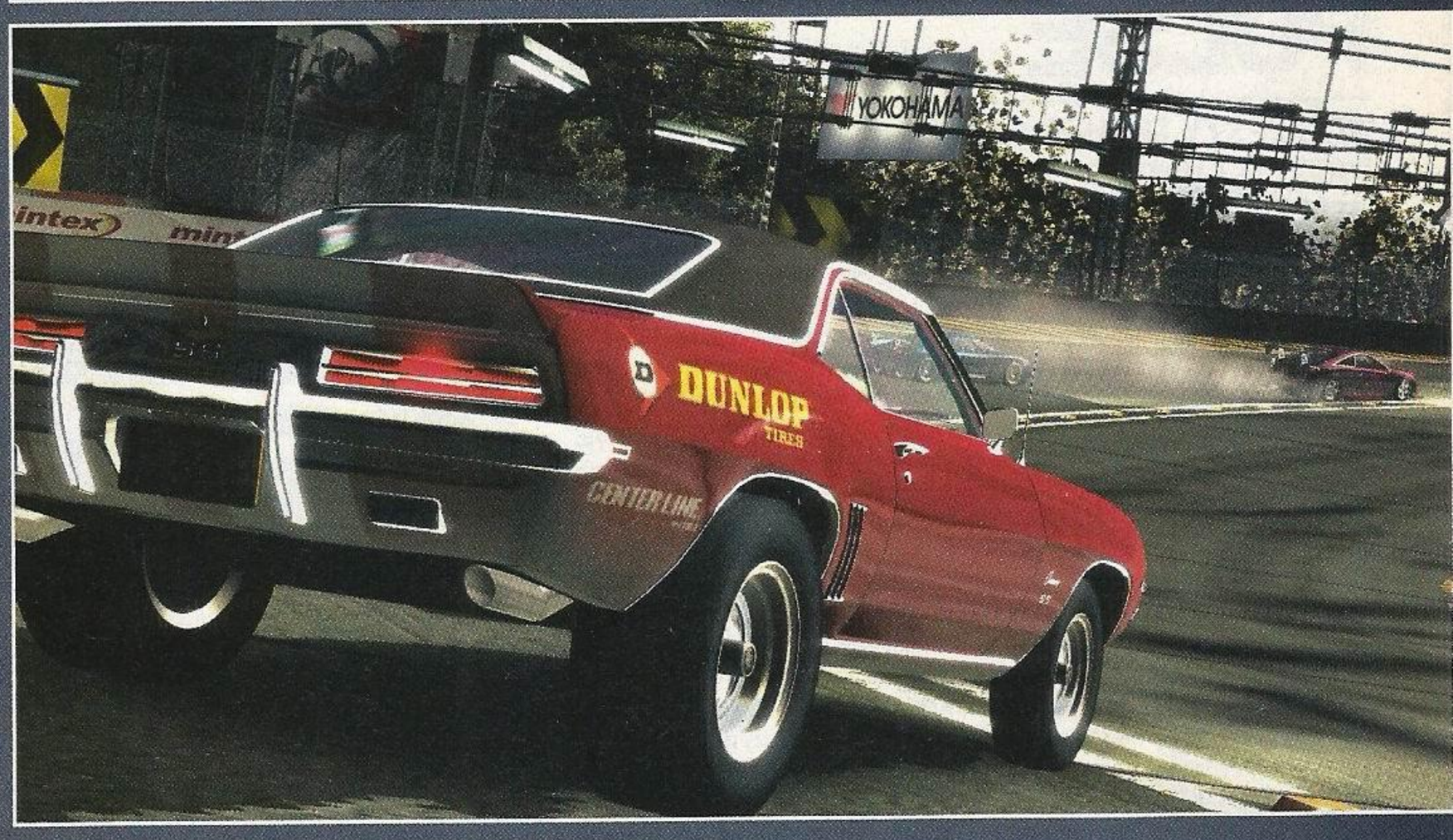
Dziwne jest, że na start dostajemy 100 tysięcy kasy. Skąd? Nie wiadomo – nie ma żadnej fabuły, co odnotowuję jako minimalny minus. W ostatnich Need for Speedach wstawki przerywnikowe ubarwiały zabawę i urozmaicały rozgrywkę. W każdym razie – kupa siana pozwala na zakup i maksymalny tuning każdego z początkowych szesnastu wozów. Rzuciłem się więc w wir zakupów, a następnie do warsztatu, trzymając oburącz śrubokręt, podnośnik hydrauliczny, trochę kauczuku, towot i wizję. Wizję swojej dopieszczonej maszyny. Tutaj pojawia się też wyraźne różnice między wersjami. X360 ma najwięcej do powiedzenia w tej kwestii. Spojlerów jest więcej – to raz, ale dwa, że ogólnie punktów operacyjnych wrzucono zatrzęsienie. Standardowo dostaliśmy możliwość wymiany zderzaków i progów, klapy silnika, dachu, felg, skrzydła (niektóre są wprost absurdalnie wielkie). W wersji na PS2 zabrakło natomiast opcji wymiany kierownicy, lamp, foteli, ale najbardziej dziwi brak możliwości regulowania wysokości pojazdu, rozmiaru niektórych modeli felg, przyciemniania szyb. W tym aspekcie na poprzedniej generacji lepiej wypada zeszłoroczny NfS Carbon. Wersja na X360 i PS3 może pochwalić się setkami kombinacji i wieloma możliwościami. Samochód stoi na wspomnianym podnośniku, można go dowolnie oglądać, rozbić na części pierwsze, zajrzeć do środka. Malowanie i oklejanie zostało rozwiązane całkiem nieźle i jest nieco podpatrzone od Forzy – wiadomo, warstwy, motywy, logosy. Dwa najdroższe rodzaje lakieru kosztują majątek, ale dają niesamowite efekty odblasków i przechodzenia barw. Nie można za to zmienić koloru i kształtu felg – Carbon w tym aspekcie zarządził i koniec. Nikt nie podskoczy.

Jeśli gdzieś koło telewizora wciąż stoi PS2, kupno Juiced 2 jest zdecydowanie godne przemyślenia. Rozbudowana, zapewnia sporo zabawy.

Mocno mieszane uczucia budzi opcja multi. Na PS2 jest tylko brzydki splitscreen, na X360 poza nim oczywiście również ściganie online. Super, że można zaliczyć karierę w ten sposób, ale szkoda, że w żaden sposób nie jest ona powiązana z tą offline'ową. Czyli jeśli wygram jakąś brykę i ją sobie ulepszę, to tylko w jednej z dwóch karier. Bzdura jak się patrzy. Więc jeśli ktoś chce zdobyć wszystkie achievementy, bawić się będzie musiał dwa razy. Napomknę jeszcze, że zdobycie 1000 punktów do gamerscore to prawdziwa masakra.



Do wyboru jest kamera ze zderzaka, dwie zza samochodu oraz ta, którą tygryski lubią najbardziej – z oczu kierowcy. Tylko teraz przyznać się – kto wyciął z gry lusterko? Krecha na kilometr za to.



Inwestując w silnik kupujemy jeden z trzech pakietów ulepszeń – poprawiający moc, sterowność oraz redukujący wagę. Takie rozwiązanie jest całkiem ciekawie i ma związek z progresem przez kolejne ligi. Odblokowanie dostępu do każdej z nich upoważnia do zakupu pierwszego z trzech poziomów ulepszenia. By zapewnić sobie kolejne, trzeba wygrać różnego rodzaju wyzwania. Innymi słowy, Juiced 2 oznacza masę jeżdżenia.

→I DEZOKSYRYBONUKLEINA

Na początku zabawy na next-genach należy stworzyć sobie postać. Kreator jest bardzo rozbudowany, ale tak się składa, że za jego pomocą nie da się zrobić ładnej postaci. Wynika to stąd, że po prostu silnik HIN nie radzi sobie całkowicie z wyglądem ludzi. Nic nie da korygowanie wysokości czubka nosa, czy formowanie kości policzkowych i szczęki – słabo. Tuż przed wyścigiem prezentowani są rywalki oraz rywale i wtedy właśnie dociera myśl z poprzedniego zdania. Bohaterowie są na maksa bezpłciowi i pozbawieni charakterów, a ich historie to totalna bzdura. Publiczność to wywijające kikutami klony Sandmana – bieda. Adrenalinę tłoczą do żył zakłady. Wybieram sobie kogoś i proponuję stawkę. Jeśli postać jest „szalona" i lubi ryzyko, zgodzi się. Wtedy jest jeszcze chwilka na podjęcie decyzji, bo czasami sumkę ktoś podbije. Do zgarnięcia puli wystarczy pokonać oznaczonych rywali, nie trzeba jednak wygrywać wyścigu. To jednak i tak mały miki w porównaniu z zawodami o akt własności. Takiego wyścigu nie można restartować, a liczą się czyste umiejętności. Czynnik społeczny w grze jest niczego sobie, gdyby tylko te trzyde-modele wyglądały lepiej. Całe szczęście często przewijają się fotki prawdziwych modelek odzianych w tyle materiału, że nie starczyłoby na chustkę do nosa. Albo stojące w pozie a la „weź mnie, demoluj". Gorąco.

→I SHUT UP AND DRIVE

Trybów jest bardzo dużo, co pozytywnie wpływa na różnorodność zabawy. Przede wszystkim wyścigi zwykłe, oraz zawody w poślizgowym pokonywaniu trasy – driftingu. Oba te rodzaje dzielą się na kilka wariantów. Spotkałem wytrzymałościowe w jednej i drugiej kategorii, są eliminatory, jazda na punkty, wyścigi drużynowe. Nudno nie jest.

„Jak się jeździ?!" – krzyknie ktoś z tłumu. Ano ciekawie, ale trzeba się przekonać. Model jazdy jest zdecydowanie zręcznościowy i jest czymś między PGRem a Burnoutem. Samochody wydają się nieco za lekkie, ale dobrze trzymają się drogi. „Zaciągnięcie" ręcznego, czyli wduszenie odpowiedniego przycisku, gładko wprowadza samochód w poślizg, jednak przed najbardziej ostrymi zakrętami i tak należy nieco zwolnić, żeby nie skończyć z tyłkiem w bandzie.

Grafika to również spory rozrzut między wersjami. Najpierw sprawdziłem wersję na PS2. Rety, naprawdę od ponad roku nie bawiłem się na tej konsoli i to, co zobaczyłem, mocno mnie przestraszyło. Po godzinie zabawy nie było już tak źle, ale i tak poniżej najlepszych pozycji z poczciwej maszyny. Next-geny dostarczają za to ślicznej i w miarę płynnej oprawy. Modele samochodów odbijają otoczenie w czasie rzeczywistym, rysują się i gubią spojlery, a za nimi kłębią się chmury spalonej gumy. Widać też ich pieczołowicie przygotowane wnętrza, a w garażu można zajrzeć nawet pod maskę. Kierowca – mimo, że brzydki – zachowuje się bardzo realistycznie. Asfalt jest bardzo ładny, a widoczki na niektórych trasach zapierają co i gdzie trzeba.

„JAK SIĘ JEŹDZI?!" – KRZYKNIE KTOŚ Z TŁUMU. ANO CIEKAWIE, ALE TRZEBA SIĘ PRZEKONAĆ

Jeśli chodzi o stronę audio – nie rzuciła mnie na kolana, a wręcz przeciwnie. Jest po prostu, jak cała gra, bardzo agresywna, niemal wulgarna i męcząca na dłuższą metę. W menu przewija się najczęściej taki jeden kawałek – fuj! Za to „VooDoo People" The Prodigy... No, no – uberpiosenka. Przebicie się przez wszystkie zawody, odblokowanie fur, maksymalne dopakowanie podzespołów – te czynności zajmą wiele czasu zapaleńcom. Jest to jednak gra przeznaczona do wąskiego grona odbiorców cierpiąca nieco na brak tożsamości. Na PS2 to już chyba pożegnanie z tą serią, na next-genach przyszłość Juiced jest jaśniejsza, są szanse na część trzecią. Oby lepszą. ■■

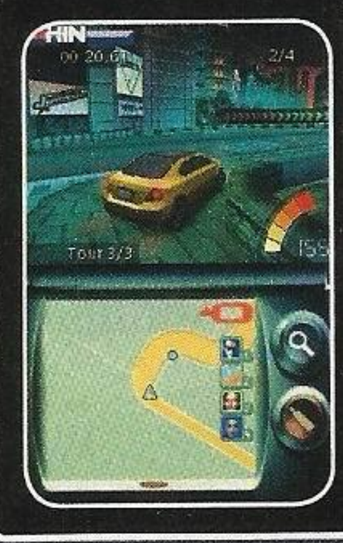
OCENA X360/PS3 7.0/10
SZYBKIE, ŁADNE, BEZPŁCIOWE

OCENA PS2 6.5/10
NA BEZRACZU I RYBA RAK

JUICED 2 NA PSP I NDS

▶ **PSP:** Włączając tę wersję wiedziałem o kilku rzeczach, miałem przeczucie. Oczywiście jest ona wierną kopią rozgrywki z PS2, którą jeszcze minimalnie obcięto, ale i usprawniono w paru aspektach. Przede wszystkim – wgrywa się najszybciej ze wszystkich. Kilka sekund po wyborze wyścigu i już silniki mruczą niczym zadowolony sierściuch głaskany za uchem. Samochodów jest dokładnie tyle samo, co w dużych edycjach – aż dziewięćdziesiąt. Wyglądają nie tak okazale, jak na X360, ale i tak lepiej, niż w większości ścigałek na PSP. Co zawsze cieszy mnie niezmiernie, to płynność animacji. Naprawdę dobrze panowie developerzy poradzili sobie z konwersją. Przenieśli przy tym absolutnie wszystkie elementy do kieszeni, tracąc raptem kilka rodzajów felg czy spojlerów. Ściganie jest emocjonujące, trasy bardzo dobrze pomyślane. Driftowanie jest nieco utrudnione ze względu na brak wibracji, przez co nie czuć aż tak dobrze ścierania gumy o asfalt. Właśnie – powierzchnia pociągnięta jest miłym dla oka efektem, który nadaje jej pozory nierówności, chropowatości. Dobrze też, że mogłem ominąć wywody pani wprowadzającej do tego świata. Nie wytrzymałbym trzeci raz słuchania tych samych bzdur. Reasumując: tak, to dobry substytut i udana konwersja. [qsh]

▶ **NDS:** Nintendo DS nie ma takiej mocy graficznej jak PSP, ale to, co udało się wycisnąć autorom Juiced 2 z tej konsoli naprawdę miejscami wprawia w osłupienie. Rewelacyjnie płynna animacja, masa trójwymiarowych obiektów i fantastyczne modele samochodów czynią z Hot Import Nights najlepiej wyglądającego racera na przenośną konsolę Ninty. Reszta jest dość oczywista i standardowa dla tego typu gier, więc nie ma specjalnie czym się zachwycać – zawody, kustomizacja furek, różne ligi itp., itd. – problem w tym, że poziom trudności gry jest raczej niski, a AI konsolowych kierowców potrafi negatywnie zaskoczyć. Ale jeśli chodzi o pozycję Juiced 2 wśród racerów na DSa, jest ona bardzo, bardzo wysoka. [gsh]



OCENA PSP 7.5/10
DOBRA KIESZONKOWA ŚCIGAŁKA

OCENA NDS 7.7/10
ŚLICZNE, CHOĆ TROCHĘ ZA ŁATWE

WIPEOUT PULSE

NAJLEPSZY FUTURE-RACER, ALE TO JUŻ PRZECIEŻ WIECIE

txt: MIELU

PSP

- Wydawca: Sony
- Producent: Sony
- Liczba graczy: 1-8

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIOD

DOBRE: Wymagająca zabawka, ładna i długa + multi.
ZŁE: Wysoki poziom trudności – nie dla każdego.
BRZYDKIE: Pierwsze wrażenie (dodatek do Pure?).

GULASH: Wipeout naprawdę nie potrzebuje rekomendacji wśród hardcore'owych wyjadaczy – każda kolejna część serii jest wałkowana w nieskończoność przez maniaków choćby pokroju Qoory, filmy z ich wyczynów są obecne na youtube, kolejne rekordy wzbudzają fale zachwytów i tak dalej. Pulse jest trudny i osoby, które wcześniej nie bawiły się hamulcami aerodynamicznymi, będą miały spore problemy z okiełznaniem sterowania. Ale gdy/jeśli to się uda, pozostaje czysta rozkosz. Grafika to poezja, muzyka podoba mi się bardziej, niż Mielonemu, a multiplayer w sieci to na pewno łakomy kąsek dla fanów. Osobiście jednak nie wierzę w mainstreamowość tej gry – to po prostu kolejny prezent dla lojalnych fanów marki PlayStation.

Na pierwszy rzut oka Pulse niewiele różni się od wydanego dwa lata temu Pure, co samo w sobie nie byłoby wcale takie złe. Pierwszy Wipeout na PSP był przecież doskonałym tytułem, obowiązkowym zakupem obok Luminów i Ridge Racera. Na szczęście nie jest to ta sama gra w nowym opakowaniu – nowe trasy, dodatkowe bronie i tryb multiplayer, to wystarczające powody by zakupić ten tytuł.

Aha, jakby ktoś jeszcze nie wiedział, Wipeout to future-racer, czyli wyścigi superszybkich pojazdów, z których najsłabsze osiągają prędkości przekraczające czterysta kilometrów na godzinę. Jak myślicie, trudno okiełznać takie potwory?

→I SKILLEM I MANUALEM

Niezależnie od tego czy już graliście, czy dopiero zaczynacie swoją przygodę z serią, możecie być pewni, że nie wygracie żadnego wyścigu przy pierwszym przejeździe. Bez zapoznania się z trasą szanse na zwycięstwo są niewielkie. Ogarnięcie zakrętów to nie wszystko – trzeba zapamiętać, w którym miejscu znajdują się pola przyspieszające pojazd i nauczyć się tak jeździć, żeby trafiać we wszystkie po kolei. Proste? No więc nie, ale na szczęście nie jest to winą sterowania. Można je sprawnie opanować i po kilku minutach zapamiętać, by w ostre zakręty nie wchodzić bez hamulców aerodynamicznych znajdujących się pod przyciskami R i L (zależnie od tego, w którą stronę chce się skręcić). Jeśli po godzinie wciąż będziecie wbijać się w ściany, proponuję wybrać inny pojazd. Być może wolniejszy, ale łatwiejszy w prowadzeniu model będzie dobrym rozwiązaniem, chociaż nie oznacza to wcale, że wystarczy wybrać jeden konkretny statek, żeby za każdym razem wygrywać.

Wipeout nigdy nie był i teraz również nie jest grą dla kogoś, kto nie lubi wyzwań. Wymaga skupienia i nie toleruje błędów. Uderzenie w bandę może oznaczać niemal całkowite zatrzymanie pojazdu, a przeciwnicy potrafią błyskawicznie pozostawić gracza z tyłu. Dogonić ich może nie jest trudno, ale przebić się do czołówki, to już nie lada wyzwanie. Blokują, zajeżdżają drogę, wypychają na ściany i przede wszystkim – korzystają z zebranej podczas wyścigu broni. Jak już uda Wam się wszystkich wyprzedzić, możecie być pewni, że zaraz dostaniecie rakietą, albo czymś równie nieprzyjemnym.

→I ŁUPNIA IM, RAKIETĄ

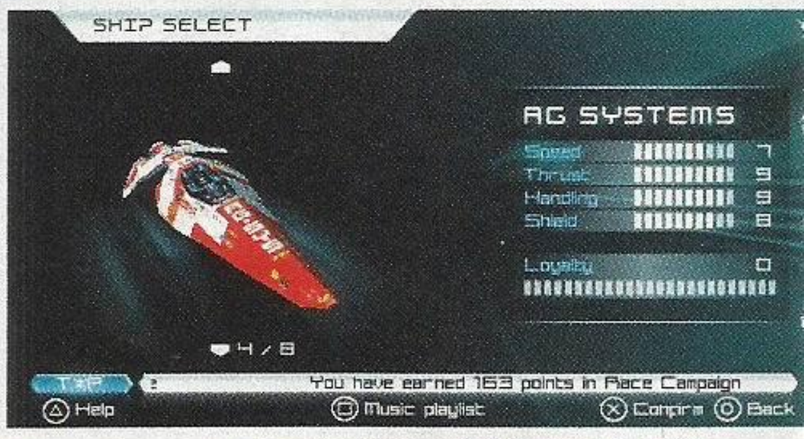
Oczywiście nie tylko konsoli wolno używać broni. Ja najchętniej atakowałem potężną falą uderzeniową, konkretnie rzucającą po trasie pojazdami oponentów, ale korzystanie z bogatego arsenału może okazać się zgubne, jeśli na przykład wypuści się rakietę zbyt blisko zakrętu. Wybuch zasłania trasę i łatwo wbić się w ścianę tracąc cenne sekundy. Dlatego niespecjalnie miałem ochotę korzystać z nowego gadżetu wysysającego energię z pojazdu przeciwnika. Bezpieczniej i wygodniej wcisnąć kółko rezygnując z korzystania z broni, ale za to odrobinę reperując (w locie) zniszczenia. Wiadomo, po kilku dzwonach i zderzeniach ze ścianami nawet najtwardszy bolid rozsypuje się w drobny mak, dlatego trzeba mieć stale na uwadze ubywającą energię.

Najtrudniej przeżyć w trybie Zone, w którym zabawa polega na jak najdłuższej bezwypadkowej jeździe, z tym że prędkość stale rośnie i nie sposób się zatrzymać. Potrzeba nie lada refleksu i ponadprzeciętnego postrzegania, żeby osiągnąć bardzo dobre wyniki, gdy na pace jest grubo ponad 700 km/h. Jeśli ta zabawa nie przypadnie Wam jednak do gustu, zawsze możecie odpuścić i zabrać się za inne tryby.

Trudno nie docenić podziału wyścigów na szesnaście klas, na które z kolei składają się mieszanki jazdy na czas, tradycyjnego ścigania się z siedmioma konkurentami, czy wspomnianego przed chwilą Zone. Za każdy przejazd (i miejsce na podium) otrzymuje się punkty. Gdy już uzbiera się pewną pulę, można przeskoczyć do następnej klasy, zwyczajnie olewając nielubiane tryby.

■ Ciekawostką jest obecny od dłuższego czasu w wyścigach samochodowych na duże konsole tryb Photo Mode, w którym po zatrzymaniu gry można obejrzeć sobie bolid i trasę, manipulując kamerą. Save'ować fotki też można.

■ Charakterystyczne dla tej kultowej serii bolidy mają niezwykle opływowe i nie dające się pomylić z niczym innym kształty, a za specyficzny design oprawy, czcionki czy emblematy teamów odpowiada kultowa ekipa Designer's Republic. Zaprojektowali też choćby plakaty do GTA. Szacuneczek dla nich.



→I ZAMIECIONE

Szesnaście klas po kilka wyścigów daje wiele godzin dobrej zabawy, a przedłuża ją tryb multi. Czy to online, czy ad-hoc, można ścigać się w osiem osób w turniejach przygotowanych przez autorów, albo stworzonych przez graczy. Każdy sam ustali, na jakich trasach chce udowadniać swoją wyższość, a jak ktoś ma ochotę, może nawet popracować nad skinami do pojazdów i podzielić się nimi z sieciową społecznością. Tak, z tymi gośćmi, którzy są sto razy lepsi od Was i doskonale radzą sobie nawet na najbardziej pokręconych trasach, gdzie statki jeżdżą po „suficie", czego do tej pory jeszcze w Wipeout nie było. Nietrudno się pogubić, gdy rozpędzony do obłędnych prędkości bolid przejeżdża przez jakąś chorą serpentynę, świat wiruje, a przeciwnicy ani myślą odpuścić. Mnie udało się przyzwyczaić, ale większe problemy miałem z trasami, gdzie nagle droga urywała się i jej dalsza część znajdowała się kilkanaście metrów niżej. Lądowanie zawsze było ciężkie, a bolidem rzucało na wszystkie strony. Opanowanie tak szalejącego statku dawało jednak dużo satysfakcji. O pięknej grafice nawet nie wspominam, screeny mówią same za siebie, natomiast elektroniczna muzyka jest niezła, choć tym razem kawałki niespecjalnie motywują do lepszej jazdy, ani nie zapadają w pamięci.

Wipeout Pulse nie wymaga rekomendacji, to świetna gra, doskonały trening przed nadchodzącym Wipeout HD. ■■

OCENA 8.3/10
REWELACJA BEZ REWOLUCJI

■ Mimo obecności na soundtracku choćby legendy elektronicznej muzyki w postaci ekipy Kraftwerk, muza w najnowszej części Wipeouta nieznacznie zaniża poziom znany z poprzednich części. Szkoda. Cholerna szkoda.

Było sobie Psygnosis

Pierwszy Wipeout ukazał się we wrześniu 1995 wraz z premierą PlayStation w Europie. Była to również pierwsza niejapońska gra stworzona na konsolę Sony. Producent i wydawca – Psygnosis – bardzo pomagało w tamtym czasie japońskiemu gigantowi ogarnąć temat wprowadzania sprzętu na rynek i produkcji gier. Wipeout trafił do ponad półtora miliona domów, a nawet pojawił się na moment w filmie *Hakerzy*. Seria znana jest z soundtracków – na płytach znalazły się nagraniami takich zespołów jak Cold Storage, Prodigy, Chemical Brothers, Orbital i Manic Street Preachers. Nikomu nie przeszkadza, że połowy nie dało się usłyszeć w grach...

txt: KAXI

Wii

- Wydawca: EA
- Producent: EA
- Liczba graczy: 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

DOBRE: Kolorowa i wesoła zabawka.
ZŁE: Jednak trochę zbyt płytka jak na Simsy.
BRZYDKIE: Zbyt często się dogrywa.

MARCELLUS: Simsy prędzej czy później muszą zagościć na każdej platformie do grania, to chyba najpopularniejsza seria wszechczasów zaraz obok stada Pokemonów. A że Wii, przynajmniej teoretycznie, wcale nie jest skierowane do „prawdziwych" graczy, tylko tych „niedzielnych", to gry robi się nań w większości dość płytkie lub dziecinne. Albo jedno i drugie. Nie jednak mam nic przeciwko ani jednym, ani drugim – może po zagraniu w MySims młodziak połknie bakcyla i na zawsze pokocha gry? Oby.

MYSIMS

OFENSYWY EA NA WII CIĄG DALSZY

Miesiąc temu gościliśmy w Neo Plus Boogie, tym razem bierzemy na tapetę jedną z najpopularniejszych serii na świecie. Z tym, że dostosowaną do wymagań posiadaczy konsoli Nintendo. A przynajmniej tak zapewne wydawało się twórcom. Ponieważ **MySims** to zdecydowanie gra tylko dla najmłodszych. Widać to już po samej oprawie. W zapomnienie odchodzą stosunkowo realistyczne modele postaci, zamiast tego autorzy wrzucili ludziki o ogromnych głowach, które przypominają krzyżówkę Mii-ludków i klocków Lego. Do tego wszystko wokół jest kolorowe i skrajnie słodkie, a mamroczący pod nosem mieszkańcy teoretycznie mają rozbawiać do łez. I pewnie tak robią, ale tylko z ośmiolatkami. Zresztą nie byłoby to tak istotne, ale przy okazji spłyceniu uległy również mechanizmy rozgrywki. Otóż do minimum ograniczono interakcję między postaciami i nie ma ona praktycznie żadnego wpływu na postępy w grze. Można kogoś pocieszyć lub rozgniewać, jednak przyjaźnie, miłości czy małżeństwa to w tym przypadku kompletna abstrakcja. Uproszczeń jest jeszcze sporo, ale nie widzę sensu, by je wszystkie wymieniać. Za to rozbudowano zupełnie inny aspekt.

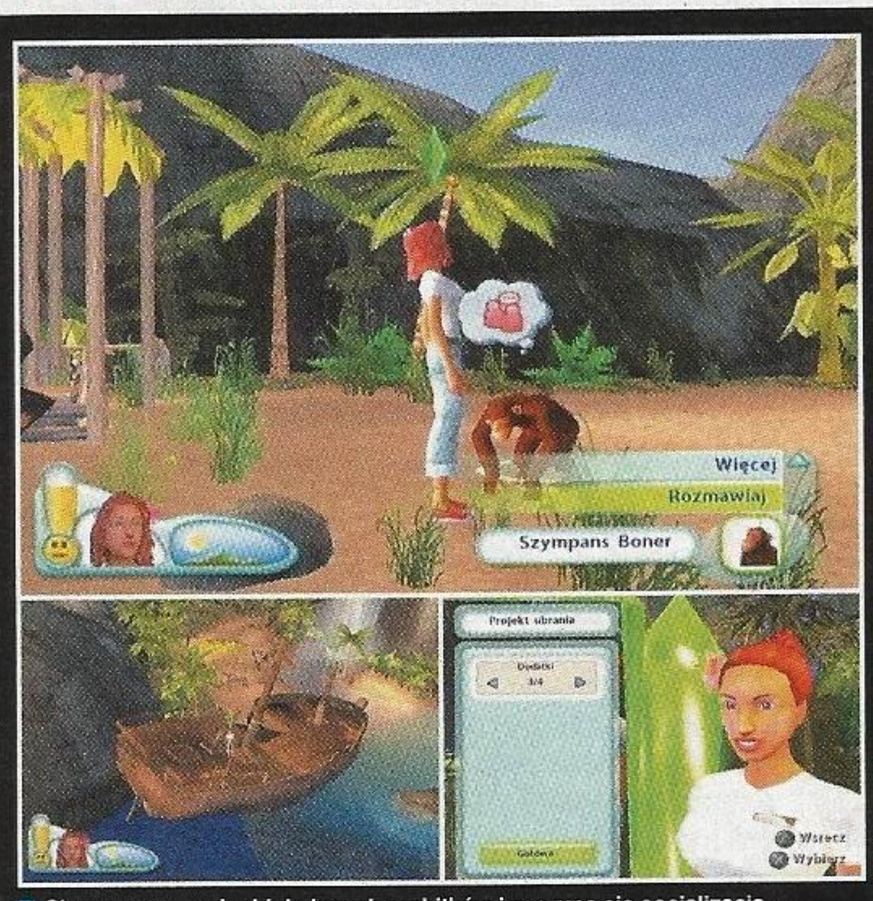
→I ZOSTAŃ PROJEKTANTEM

Zmienił się także główny cel zabawy. **MySims** bardzo, ale to bardzo przypomina hit Nintendo – Animal Crossing. Dodaje jednak także coś od siebie. Do dyspozycji gracza oddano całe, nieco opustoszałe miasteczko wraz z przyległościami. Jego zadaniem jest przekształcenie go w urokliwą miejscowość. W tym celu należy przebudowywać i przemalowywać wszelkie budynki (nie tylko własny), a także dekorować wnętrza. Wiąże się to naturalnie z wypełnianiem mnóstwa, niestety podobnych do siebie questów, którymi zasypują gracza mieszkańcy. Najczęściej jest to wykonanie jakiegoś przedmiotu w warsztacie, powiedzmy krzesła czy stołu. Podobnie jak budowa domu, przypomina to zabawę klockami, a spora dowolność w projektowaniu obiektów powinna przypaść do gustu nie tylko młodszym. Nie bez znaczenia jest także intuicyjne wykorzystanie wiilota. Dzięki temu gra może przycignąć także tych, którzy chcą się pobawić w domorosłych designerów.

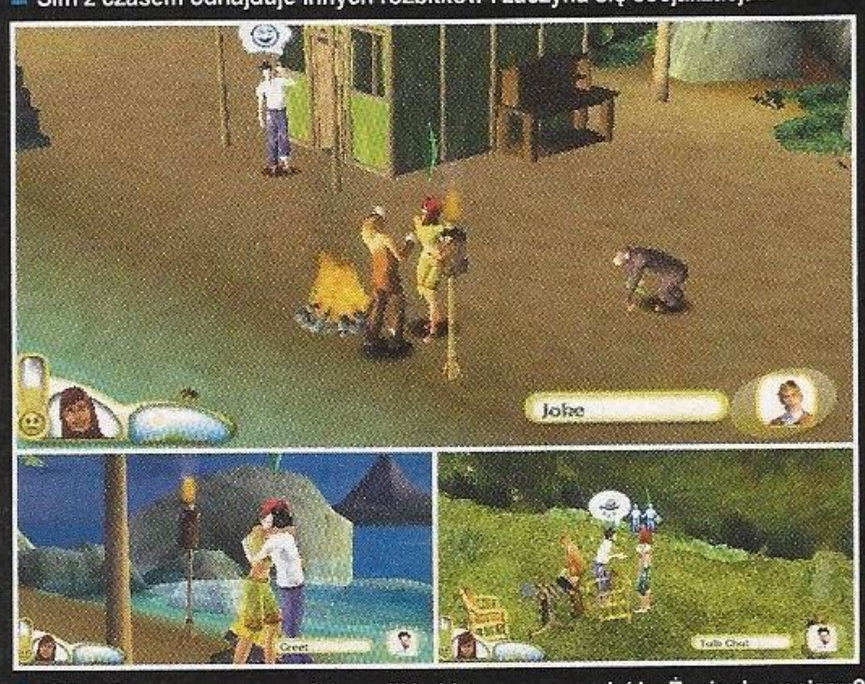
Prawda jest taka, że **MySims** to ciekawa propozycja, szczególnie najmłodszych graczy. Jednak tytuł może być mylący. Bo niewiele tu symulatora życia, który zdobył miliony fanów. To bardziej prosta przygodówka z rozbudowanym edytorem przedmiotów. Niestety ma kilka wad, obok których nie można przejść obojętnie. Po pierwsze brak tu swobody i różnorodności. Zadań jest tylko kilka rodzajów i szybko popada się w rutynę. Do tego ciągle poszukiwanie nowych części i wzorów kolorystycznych nie jest szczególnie wciągające. Jednak najbardziej przeszkadzają loadingi. Każde wejście do i wyjście z budynku to kolejne sekundy doczytywania. Potrafi zirytować. Tak samo jak okazjonalny spadek klatek animacji.

MySims polecam jako prezent dla młodszego rodzeństwa czy kuzynostwa. To ciekawa pozycja, jednak zbyt płytka, by zainteresować choćby nastoletniego gracza. Co nie znaczy, że nie włożono w nią pracy. Solidne rzemiosło. ■■

OCENA 6.5/10
SIMSY DLA NAJMŁODSZYCH



■ Sim z czasem odnajduje innych rozbitków i zaczyna się socjalizacja...



■ PSP z Castaway z pewnością umili kobietom czas podróży. Żonie do pociągu?

THE SIMS 2 CASTAWAY

ŻYCIE NA BEZLUDNEJ WYSPIE NIE MUSI BYĆ NUDNE

txt: MIELU

PS2 | Wii | PSP | DS

- Wydawca: EA
- Producent: Maxis
- Liczba graczy: 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

DOBRE: Masa rzeczy do zrobienia, polska wersja na PlayStation 2, gra absolutnie dla każdego
ZŁE: Oprawa średnich lotów, naturalne dla tej serii wolne tempo rozgrywki zniechęci hardcore'owców.
BRZYDKIE: Chrupiąca animacja.

MARCELLUS: Jedyna korzyść z pobytu na bezludnej wyspie (początkowo, na kolejnych zaczyna się z Castaway robić Lost) jest taka, że myć się nie trzeba. Zdziwiło mnie jednak, że zamiast liści simy używają toaletowca, skąd? Czyżby istniało w przyrodzie drzewo rodzące zgrabne roleczki? I to bielutkie, a nie szare? Za komuny zrobiłoby furorę... Ale może coś o grze – jest nudna i brzydka, przydałoby się jakieś urozmaicenie w postaci dzikich zwierząt mających smaka na świeżą simowinkę...

Można nauczyć się rozpalać ognisko, łowić ryby włócznią zrobioną z kija i muszli, rozmawiać z szympansami i od czasu do czasu znaleźć skrzynię z czystymi ubraniami. Najpierw jednak trzeba na taką wyspę trafić. Można na przykład wybrać się ze znajomymi w rejs małym jachtem i poczekać aż nadciągnie sztorm, jak to ma miejsce w The Sims 2: Castaway (w Polsce: Bezludna Wyspa).

Główny bohater, którego wygląd i imię ustala się tuż przed rozpoczęciem zabawy, musi przeżyć na wyspie. Początkowo chodzi tylko o zdobycie pożywienia i znalezienie miejsca do spania. Na szczęście każdy szanujący się Sim ma w kieszeni karimatę, więc z tym drugim nie ma problemu. Jeśli chodzi o jedzenie, trzeba rozejrzeć się wokół siebie.

→I PRZYMYKAJĄC OCZY

Na grafikę oczywiście. Bohaterowi zdarza się nie tylko do połowy zatopić w drzewie, znikać też potrafi, gdy ustawi się kamerę pod odpowiednim kątem. Animacja z nieznanych powodów momentami chrupie aż oczy bolą. Otoczenie nie jest zbyt piękne, nijak nie pokazuje nadal drzemiącej w PlayStation 2 mocy. Ale w przypadku Castaway nie liczy się grafika. Najważniejsze, by opanować system rozgrywki, czyli zapewnić Simowi komfort życia na wyspie. Trzeba nie tylko jeść i spać. Bohater musi korzystać z toalety, chciałby czasem się pobawić, żeby zabić nudę, a by nie czuć się samotnym potrzebuje od czasu do czasu z kimś pogadać. Nawet, jeśli miałby to być szympans. Kilka czynników wpływa na ogólne samopoczucie Sima i należy im się stale przyglądać, co trochę spowalnia zabawę. Jeśli ktoś myśli, że rozejrzy się w godzinkę po wyspie i zbuduje tratwę, którą przepłynie na inny skrawek lądu, to się myli. Jest mnóstwo spraw do ogarnięcia i na całe szczęście przygotowana została polska wersja językowa, bo niedzielni gracze mogliby się zgubić. Przy okazji, Sims 2 Castaway idealnie nadaje się dla kobiet. Powiedzcie, ile znacie gier, w których bohater musi wybudować sobie domek, żeby mieć gdzie się schronić, gdy dopadnie go chandra?

→I PRZYMYKAJĄC OCZY

Wybudowanie tratwy nie jest łatwym zadaniem. Przede wszystkim trzeba wytworzyć narzędzia i zgromadzić materiały. Sporo czasu spędza się na bieganiu po wyspie i podnoszeniu różnych przedmiotów. Łatwo w gąszczu zniszczyć ubrania, więc jeśli zabraknie szczęścia i nie znajdzie się skrzyni z ciuchami, trzeba je uszyć. Cała zabawa polega więc na zwiedzaniu wyspy, zbieraniu materiałów i „produkcji", a gdzieś tam w międzyczasie trzeba zadbać o sen, rozrywkę i zdobywanie pożywienia. Na pierwszy rzut oka zabawa wydaje się spokojna, powolna i łatwa, a tak naprawdę, zupełnie jak w życiu, trzeba nauczyć się planować swoje zajęcia. A jak wiadomo, kobiety potrafią robić kilka rzeczy jednocześnie, więc opanowanie gry nie powinno im sprawić problemów.

Panowie również mogą bez wstydu sprawdzić ten tytuł. Dawno już nikt nie proponował zabawy w przetrwanie na bezludnej wyspie. Akcji, strzelanin i wybuchów tutaj nie ma, ale zabawa i tak jest wciągająca. Co warto jeszcze raz podkreślić – gra w wersji na PlayStation 2 ukazała się w polskiej wersji językowej, więc jest przystępna absolutnie dla każdego. ■■

OCENA 6.7/10
ZAGUBIENI, NIE PRZESTRASZENI

NARUTO RISE OF A NINJA

txt: qsh

PRZEPIĘKNA BAJKA O NAZNACZONYM KLĄTWĄ MŁODZIEŃCU

XBOX 360

- Wydawca: Ubisoft
- Producent: Ubisoft
- Liczba graczy: 1-2

GRAFIKA ■■■■■■■■■■□
DŹWIĘK ■■■■■■■■■□□
MIÓD ■■■■■■■■■□□

DOBRE: Bohater, oprawa, Konoha, jutsu, sprawne połączenie kilku typów rozgrywki.
ZŁE: Przekreślanie tej gry ze względu na „dziecięcy" wygląd. Karygodne.
BRZYDKIE: Czasami wstawki rysowane nie są tak ładne, jak sama grafika.

MIELU: Nie spodziewałem się, że gra z „Naruto" w tytule może okazać się czymś innym niż śmieciem. A tu proszę, Rise of a Ninja to bardzo dobra bajka. Patrząc jak qsh radził sobie z kolejnymi zadaniami autentycznie miałem ochotę zagrać. Co prawa niespecjalnie wychodziło mi używanie sexy jutsu, ale sama idea ćwiczenia się w wykonywaniu różnych bezsensownych technik walki strasznie mi się spodobała. Tak jak grafika oraz mnogość questów. Przebolałem nawet głos głównego bohatera, którego szczerze nienawidzę.

Cierpiących na animelergię od razu uprzedzam – gra kipi japońskim klimatem, animowanymi filmami z Nipponu, humorem i legendami opowiadanymi przez samego mistrza Miyagi. Tytułowy bohater – Naruto – jest sporym pechowcem od samych narodzin. W tym dniu jego ojciec – czwarty Hokage (najznamienitszy ninja) stoczył walkę z przerażającym demonem. Lis o dziewięciu ogonach potrafił machnięciem tylko jednego z nich wzburzyć gigantyczną falę tsunami, a nawet zmienić krajobraz usuwając z niego wielkie góry. W chwili śmierci dusza rodziciela została zaklęta w ciele chłopca, a szanowany ojciec zszedł z tego padołu w chwale i z nadzieją, że jego latorośl dzięki takiemu startowi w życie będzie miała lepiej. Nie miała.

→I NIEKOCHANY SYNEK

Nikt Naruto nie lubi, każdy nim gardzi. Starsi mieszkańcy rodzinnej Konohy dostali zakaz opowiadania jego historii. Dzieci nie do końca rozumiały dlaczego jest tak traktowany, ale zgodnie z zasadą socjalizacji pierwotnej, naśladowały rodziców. Gdy pojawili się znaczący inni – nauczyciele, rówieśnicy – nic się w tej materii nie zmieniło. Najgorsze jest oczywiście to, że chłopak sam nie rozumie swojego położenia i stara się zabłysnąć psikusem. Kończy się to najczęściej na opak i jeszcze większą alienacją. Produkcja Ubi nawiązuje do wcześniejszych wydarzeń, ale zaczyna się w momencie, gdy Naruto siedzi sam na huśtawce i jest tuż po oblanym egzaminie z ninjologii. Ukradkiem zjawia się młodzieniec chcący mu pomóc w zamian za pewien zwój. Oczywiście w skutek pewnych wydarzeń okazuje się, że bohater został wplątany w kolejną niecną intrygę i wychodzi na tego złego.

Zadaniem gracza jest więc poprowadzenie młodzieńca przez trudy i znoje życia wyrzutka społecznego. Okutany w pomarańczowy dresik rodem ze stadionu czy innej remizy, Naruto rusza rzucić wyzwanie stereotypom, magii i tajemniczym technikom jutsu. Bohatera albo się polubi od razu, albo raczej wcale, gdyż jest tak charakterystyczną postacią, iż nie da się przejść obok niego obojętnie. Śmieje się w głos, barwnie gestykuluje, czasami robi z siebie jeszcze większego nieudacznika, niż w rzeczywistości.

→I NEO TOKIO

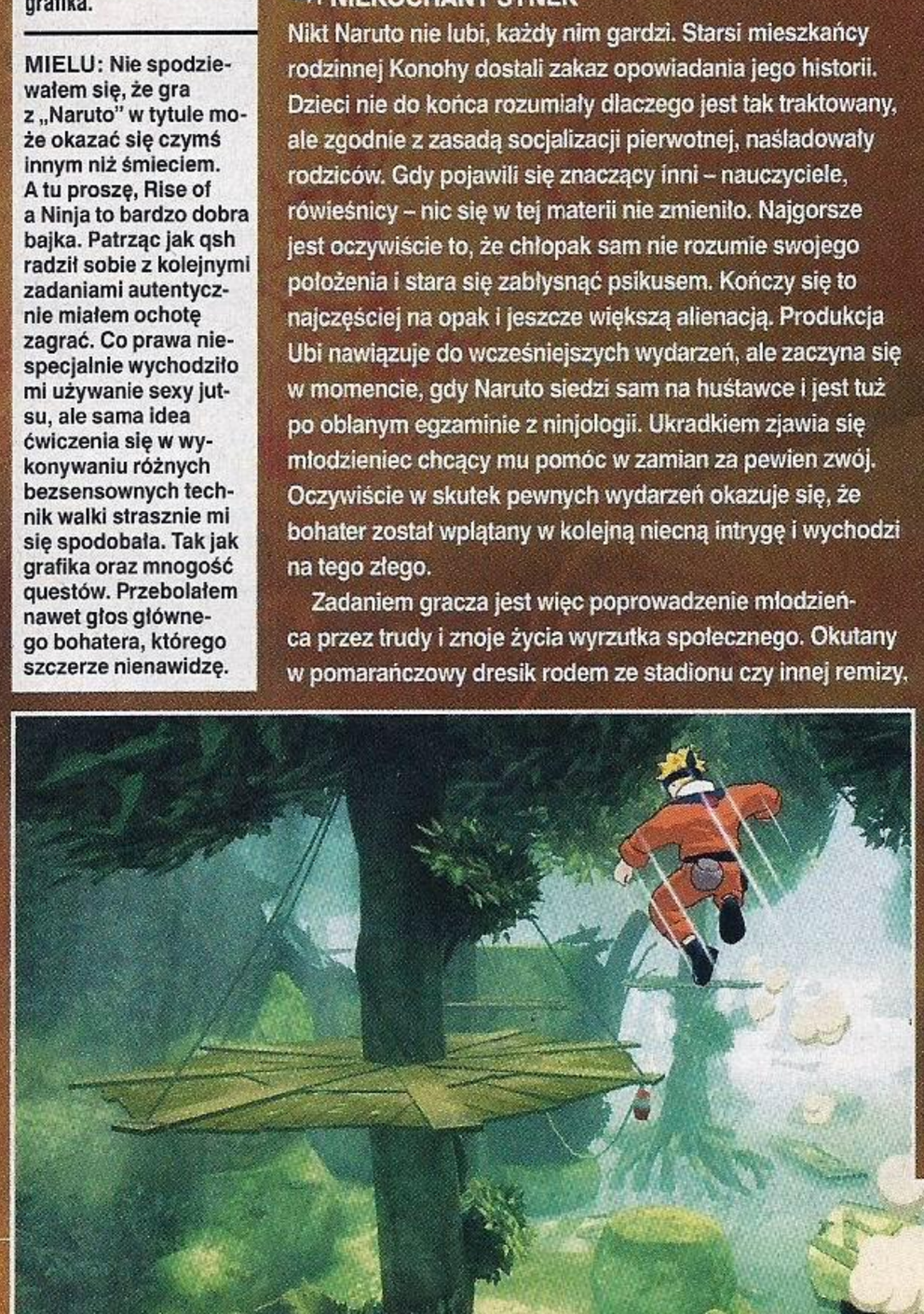
Konoha nazywana jest wioską, mimo że swoimi wymiarami zawstydziłaby niejedno konsolowe „otwarte miasto". Dość powiedzieć, że mapa jest rozległa, obejmuje sobą ładne połacie leśnych ścieżek, jaskiń i polanek, a same ulice miasta są wielopoziomowe, ciekawe i zróżnicowane. Przede wszystkim jednak zachwyca to, jak Konoha wygląda. Wiedzieć wypada, że oto Rise of Ninja wieści nową erę w dziedzinie „najbardziej kreskówkowa oprawa".

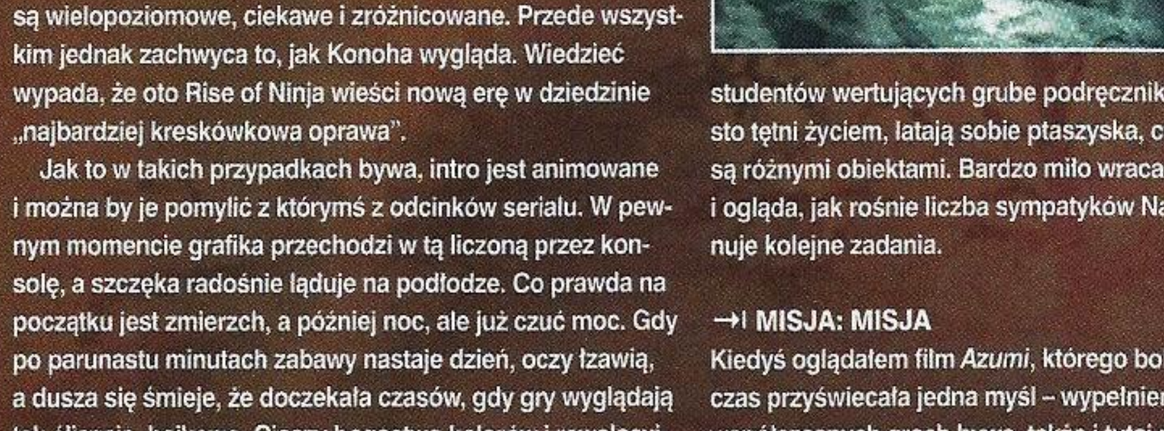
Jak to w takich przypadkach bywa, intro jest animowane i można by je pomylić z którymś z odcinków serialu. W pewnym momencie grafika przechodzi w tą liczoną przez konsolę, a szczęka radośnie ląduje na podłodze. Co prawda na początku jest zmierzch, a później noc, ale już czuć moc. Gdy po parunastu minutach zabawy nastaje dzień, oczy łzawią, a dusza się śmieje, że doczekała czasów, gdy gry wyglądają tak ślicznie, bajkowo. Cieszy bogactwo kolorów i rewelacyjnie oddane cienie i światło. Napotkane postacie może i się powtarzają i z czasem nieco nużą właśnie tym „syndromem klona", ale wykonane są po prostu fachowo. Wiele zajmuje się jakimiś codziennymi czynnościami. Część spaceruje, niektórzy zamiatają ulice, jeszcze inni leżą gdzieś na słońcu. Spotkałem też rozmawiających ze sobą ludków, nierobów-

studentów wertujących grube podręczniki. Jak widać – miasto tętni życiem, latają sobie ptaszyska, chodniki zagracone są różnymi obiektami. Bardzo miło wraca się w to miejsce i ogląda, jak rośnie liczba sympatyków Naruto, gdy ten wykonuje kolejne zadania.

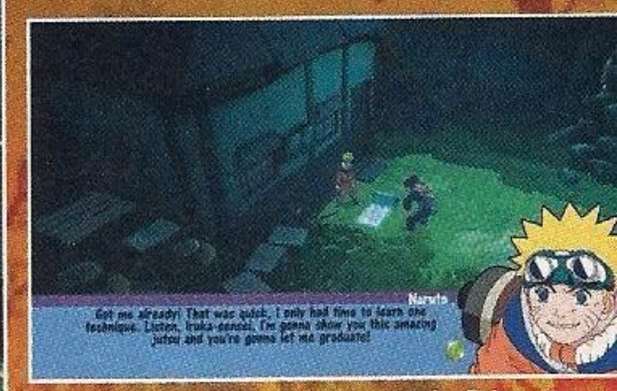
→I MISJA: MISJA

Kiedyś oglądałem film *Azumi*, którego bohaterce przez cały czas przyświecała jedna myśl – wypełnienie misji. Jak to we współczesnych grach bywa, także i tutaj musiałem wykonywać przeróżne zadania, które zlecane mi były przez bardziej lub mniej powiązane z fabułą postacie. Począwszy od mistrzów z akademii, a na zwykłych ludziach skończywszy – wiele osób prosi o przeróżne rzeczy. Najczęściej jest to określona ilość kaski. Monety poukrywane są tu i ówdzie,





■ To druga obok nowych przygód Ratcheta & Clanka gra w tym miesiącu, która pokazuje, że gry mogą wyglądać jak najlepsze filmy animowane. Co to będzie za kilka lat?



■ Niebieski przycisk służy do zagajania. Dziwnym jest, że Naruto zaczyna nawijać nawet wtedy, gdy nikogo nie ma obok. Mówi sam do siebie...

PO PARUNASTU MINUTACH ZABAWY OCZY ŁZAWIĄ, A DUSZA SIĘ ŚMIEJE, ŻE DOCZEKAŁA CZASÓW, GDY GRY WYGLĄDAJĄ TAK BAJKOWO

nad rzeczką, opodal krzaczka, na dachu, pod wycieraczką... W koszach na śmieci też. W każdym razie zonk polega na tym, że po kilku godzinach grania, okazuje się, że tych monet nie chce się już tak bardzo zbierać, a kolejne zadania wciąż się na nich opierają. Są też oczywiście inne. Musiałem na przykład odnaleźć skradzioną księgę, której nie dopilnowała nastoletnia uczennica zatrudniona w sklepie u rodziców. Przekonująco to wypadło – dzień był nudny, a ona po prostu przymknęła oko... No to pobiegłem do lasu, znalazłem siedlisko złodziei, pokonałem przydupasów bossa, odzyskałem księgę i stoczyłem o nią pojedynek z szefem bandy.

→| KOP, PIĄCHA, ŁEPETYNA

Jeśli marzeniem chłopaka jest zostanie najlepszym ninja, nie ma bata – gra musi zawierać w sobie coś z bijatyki. No i się okazuje, że zawiera. System jest banalnie prosty, ale w pewnym sensie niesie ze sobą pewną nowość. Ciosy są pod X i Y, A to skok, a B – obrona. Wciśnięcie tego ostatniego w dobrym momencie przenosi Naruto za plecy adwersarza i daje szansę na massive damage (duże obrażenia z angielskiego, wicie rozumicie). Walki toczone są w bardzo dużym tempie, ale nie ma mowy o nadmiernym chaosie. Przeciwnicy stopniowo stają się coraz twardsi, a i ich techniki trudniejsze do zablokowania. Na najbardziej opornych nie pomagają ani ciosy na dół, ani chwyty (prawy spust). Wtedy trzeba uciec się do magii – pradawnych technik jutsu, wokół których częściowo toczy się też historia. Wykonuje się je przytrzymując lewy spust i wychylając obie gałki analogowe w odpowiednim kierunku. Gdy całość zostanie prawidłowo odpalona, wystarczy puścić spust, gdy pole najeżdża we właściwe miejsce i już – dzieją się cuda. Pierwsze, co opanowałem, to technika klonowania się. Jakkolwiek by to głupio nie brzmiało, chodzi o to, że na polu walki pojawia się po prostu kilka „cieni" bohatera i wszystkie one okładają ofiarę z kilku stron. Drugim „czarem" było „Sexy Jutsu". Tutaj parsknąłem śmiechem, gdy na ekranie chłopak zamienił się w panienkę przywdzianą tylko w skąpe bikini, albo okrytą puszystą chmurką. Gdy technika wykonałem niedbale, pojawiała się taka pasztetowa, że normalnie kijem... Na pewno dużo do rozgrywki wnosi fakt, że jutsu wykonujemy również w trakcie eksploracji terenu. Przywołane kopie bezpieczeństwa oczyszczają drogę zatarasowaną deskami czy innymi głazami. Zamieniając się w ponętną sztukę przed typem ze złamanym sercem wyciągamy go w jakiś sposób z depresji i zyskujemy uznanie wśród autochtonów.

→| CHIŃSKIE ŻARCIE

Skomplikowane w założeniach i wielowymiarowe pozycje raczej rzadko wychodzą przystępnie. Podstawą jest więc czytelne menu, które ułatwia przeprawę przez wieś i dalej, w las. Ubi udała się ta sztuka. Zawsze mogłem przywołać ekran, na którym widać postęp misji, ilość pieniędzy, czy zebranych monet, wyuczone techniki, pasek i punkty życia. Gdy zadanie ma taką charakterystykę, u góry ekranu widnieje strzałka prowadząca do celu. Prowadzony dziennik pomaga w zrozumieniu fabuły i zadań. Jeden z przycisków przywołuje też tablicę z emotikonkami – im więcej uśmiechniętych, tym bardziej Naruto jest lubiany przez mieszkańców Konohy. Gdy pomogłem babci otworzyć sklep, ta opowiedziała o tym swoim wnusiom i mogłem kupić u niej co nieco. Podobnie z kucharzem. Jego pyszne jedzenie – ramen – uzupełnia energię i odpala krótką, ale świetną animację szamania, ale żeby to w ogóle nastąpiło, trzeba fachurze pomóc. A później dorobić sobie u niego roznosząc ciepły ryż do klientów. Koło się zamyka.

Naruto miesza w sobie nie tylko udaną bijatykę z wolną eksploracją ślicznego miasteczka, ale ma też w sobie sporo sekcji typowo zręcznościowych. Rusza się płynnie, jest zabawne i wciągające. Fani mogą właśnie dodać go do listy zakupów. Ci z Was, którzy cenią sobie wspomniane elementy i nie mają alergii, nie poczują się zawiedzeni. Ja bawiłem się wybornie. ■■

OCENA 8.7/10

FANTASTYCZNA ANIME-PRZYGODA W ZABAWNYCH REALIACH

LEKCJA MORALNOŚCI

Kto by się spodziewał, że w grze o tak chyba jednak mało sprecyzowanym targecie znajdzie się tyle ciekawych motywów. Mnie dosłownie urzekła sytuacja z jednej z pierwszych misji. Otóż trójka adeptów – emo-koleś, głupiutka nastolatka w nim zakochana i Naruto – miała stawić się na trening. Gdy przyszedł mistrz, moim zadaniem było pokonanie parki współuczniów. Po zwycięstwie dostałem chwilkę na przygotowanie do ostatniego testu – walki z nauczycielem. Mistrz sobie poszedł i zakazał mi rozmowy z koleżeństwem. Musiałem jednak to zrobić – dziewczyna pożyczyła mi swoje noże do rzucania, a chłopak zdradził kilka technik. Za knucie w komitywie groziło wyrzucenie ze szkoły. Walkę wygrałem, mistrz się pokapował. Ciekawi finału?

LAIR

PLAYSTATION 3 POTRZEBUJE KILLER-APPÓW. LAIR, NIESTETY, NIE JEST JEDNYM Z NICH

txt: GULASH

PLAYSTATION 3

- Wydawca: Sony
- Producent: Factor 5
- Liczba graczy: 1

GRAFIKA ■■■■■■■□□□
DŹWIĘK ■■■■■■■■□□
MIÓD ■■■■■■□□□□

DOBRE: Niezła fabuła i ogólny design, przerywniki, soundtrack, 1080p, niektóre akcje w powietrzu.
ZŁE: Animacja zwalnia, a sterowanie jest nieprecyzyjne.
BRZYDKIE: Misz-masz wielu pomysłów poskładany do kupy miejscami dość nieudolnie.

MARCELLUS: Loch czasami wygląda lepiej, niż się w niego gra, chwilami jest na odwrót, a najczęściej – równowaga pomiędzy tymi dwoma elementami. Stąd też ocena nieco powyżej przeciętnej. Ale ja bym dał nawet nieco więcej, nie jakoś specjalnie dużo, ale jednak. Może sterowanie bardziej mi podpasowało? Nie taki Lair straszny, jak go malują.

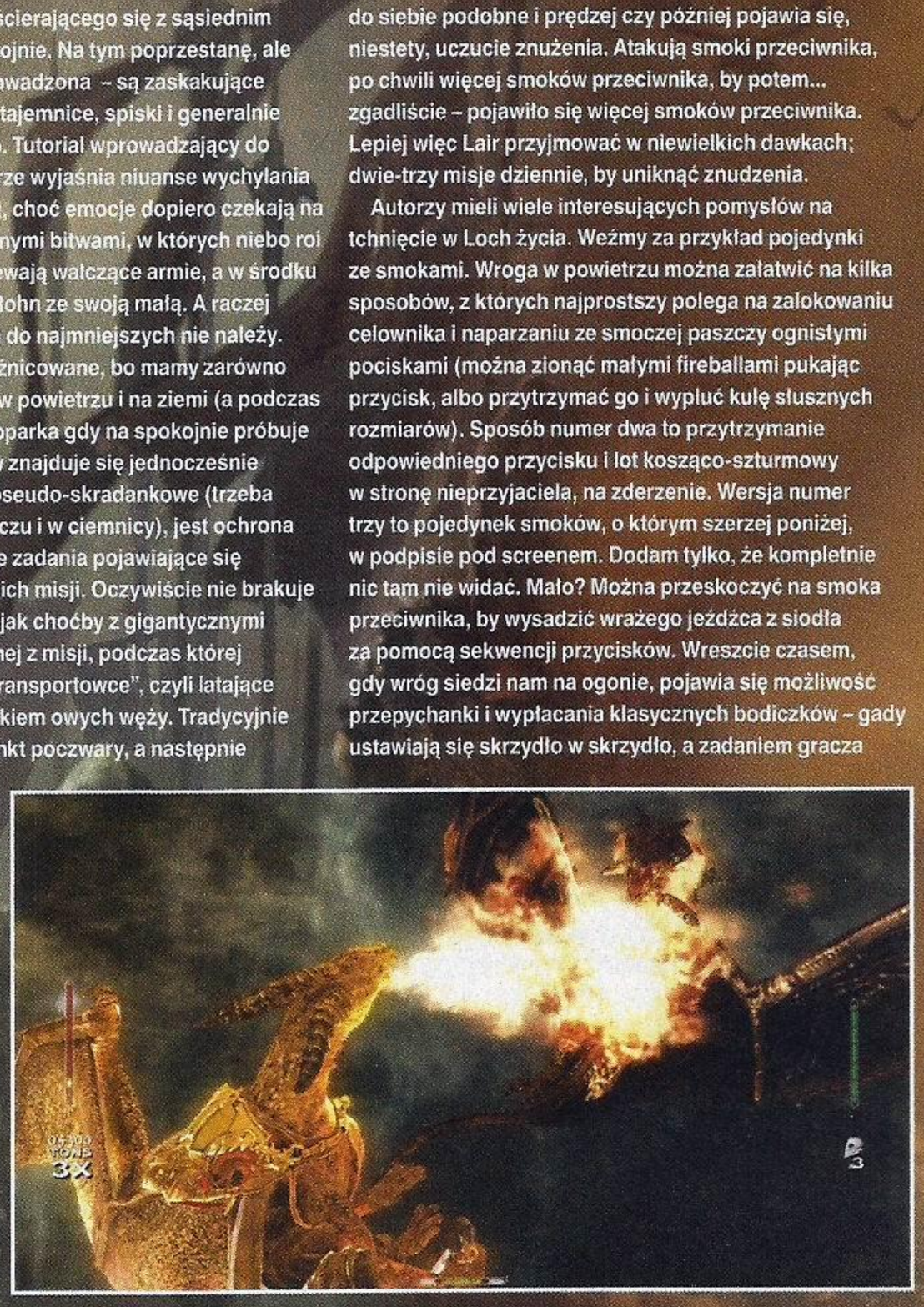
Julian Eggberecht, szef odpowiedzialnej za ten produkt ekipy Factor 5 stwierdził niedawno, że Lair to „coś zupełnie innego" od gier, z którymi mieliśmy wcześniej do czynienia. Nieprawda – to Panzer Dragoon bez szyn, to Rogue Squadron ze smokami, to po prostu kolejna gra traktująca o walce w powietrzu, z momentami, podczas których smok ląduje i pożera ludki. W samej koncepcji nie ma wiele nowego; to realizacja i sterowanie wyłącznie tiltem miało odróżniać tę pozycję od reszty. A jak wyszło?

→! TYGIEL IDEI

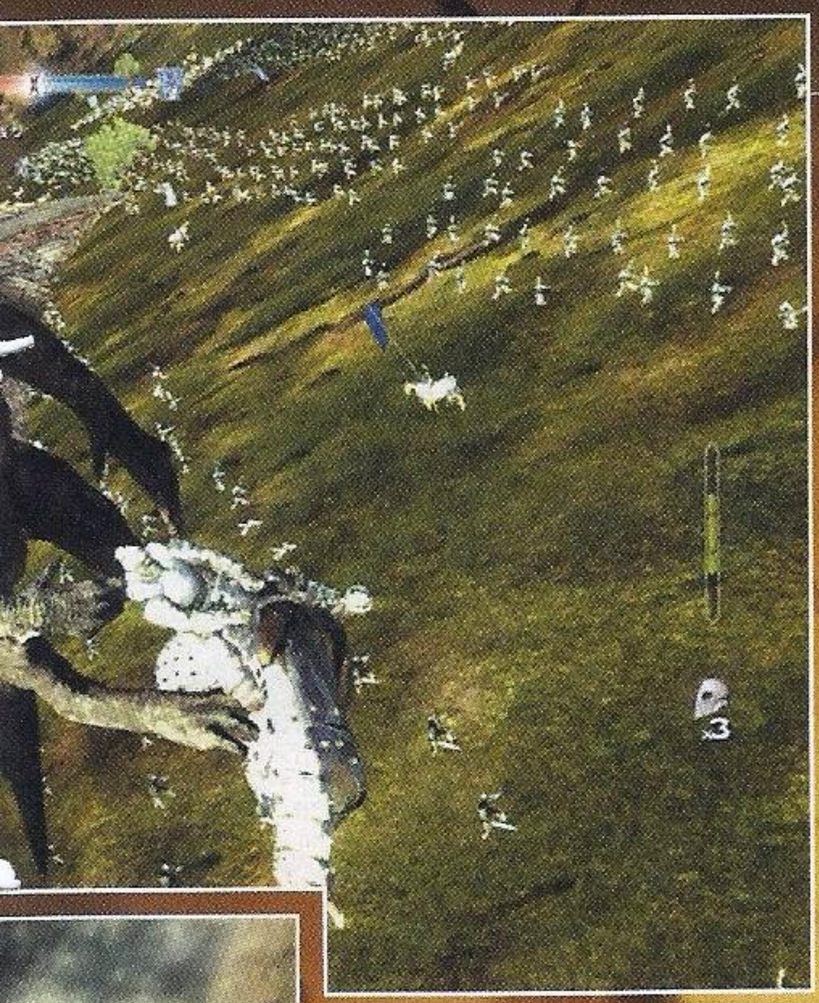
Scenariusz wciela nas w Rohna, młodego i zdolnego jeźdźca smoków stojącego wraz ze swymi braćmi na straży kraju od wieków ścierającego się z sąsiednim królestwem w wielkiej wojnie. Na tym poprzestanę, ale fabuła jest dobrze poprowadzona – są zaskakujące zwroty sytuacji, zdrady, tajemnice, spiski i generalnie dzieje się całkiem sporo. Tutorial wprowadzający do właściwej gry dość dobrze wyjaśnia niuanse wychylania Sixaxisa i podstaw walki, choć emocje dopiero czekają na gracza wraz z gigantycznymi bitwami, w których niebo roi się od bestii, ziemię zalewają walczące armie, a w środku tego kotła znajduje się Rohn ze swoją małą. A raczej dużą, bo jego smoczyca do najmniejszych nie należy.

Misje są pozornie zróżnicowane, bo mamy zarówno wielkie, zbiorowe bitwy w powietrzu i na ziemi (a podczas nich naprawdę opada koparka gdy na spokojnie próbuje się policzyć ile obiektów znajduje się jednocześnie na ekranie), ale także i pseudo-skradankowe (trzeba gdzieś dotrzeć po cichaczu i w ciemnicy), jest ochrona konwojów, czy specjalne zadania pojawiające się podczas nierzadko długich misji. Oczywiście nie brakuje pojedynków z bossami, jak choćby z gigantycznymi wężami morskimi w jednej z misji, podczas której ochraniałem ociężałe „transportowce", czyli latające stwory będące przysmakiem owych węży. Tradycyjnie trzeba znaleźć słaby punkt poczwary, a następnie szyć do upadłego. Wszystko to jest jednak bardzo do siebie podobne i prędzej czy później pojawia się, niestety, uczucie znużenia. Atakują smoki przeciwnika, po chwili więcej smoków przeciwnika, by potem... zgadliście – pojawiło się więcej smoków przeciwnika. Lepiej więc Lair przyjmować w niewielkich dawkach; dwie-trzy misje dziennie, by uniknąć znudzenia.

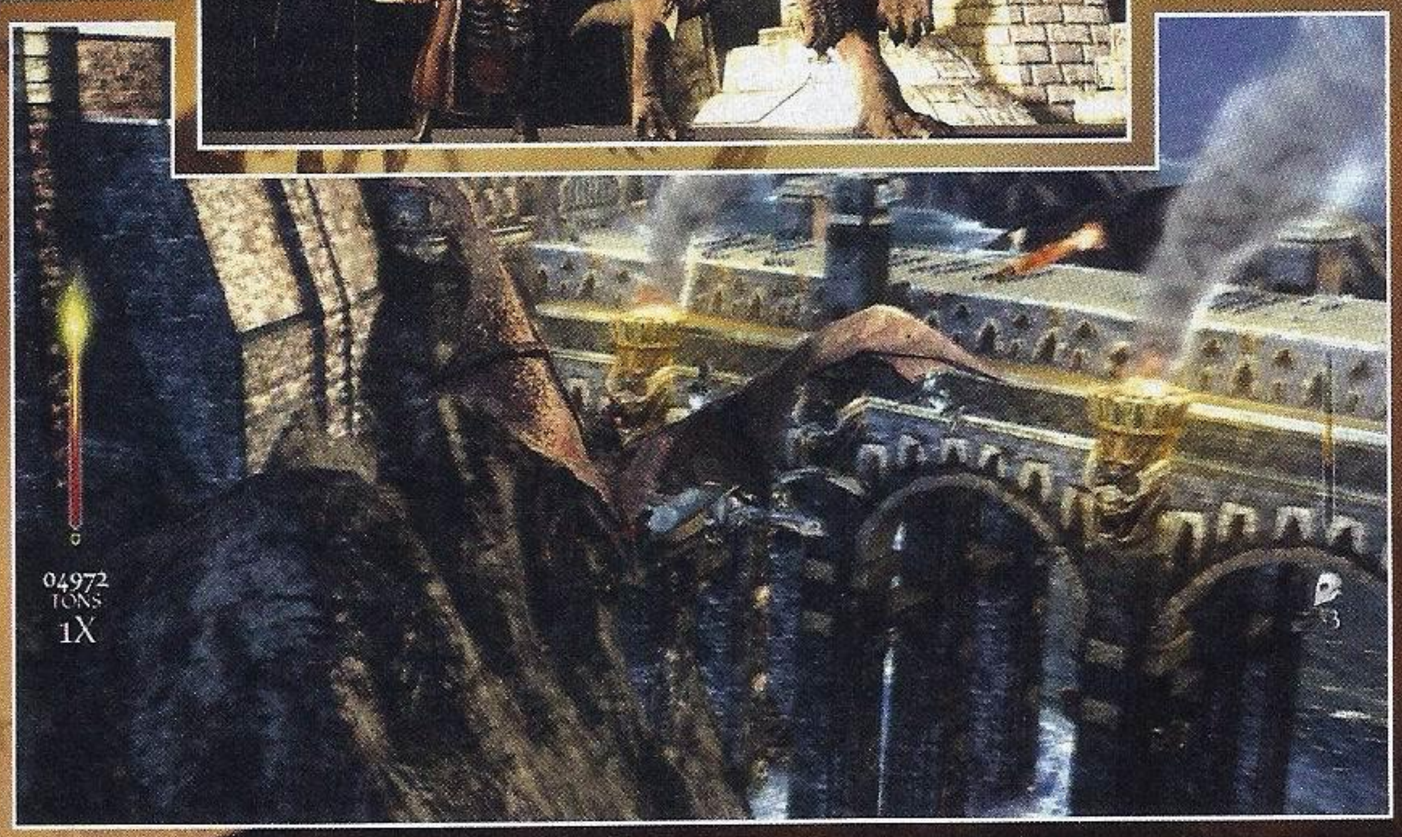
Autorzy mieli wiele interesujących pomysłów na tchnięcie w Loch życia. Weźmy za przykład pojedynki ze smokami. Wroga w powietrzu można załatwić na kilka sposobów, z których najprostszy polega na zalokowaniu celownika i naparzaniu ze smoczej paszczy ognistymi pociskami (można zionąć małymi fireballami pukając przycisk, albo przytrzymać go i wypluć kulę słusznych rozmiarów). Sposób numer dwa to przytrzymanie odpowiedniego przycisku i lot kosząco-szturmowy w stronę nieprzyjaciela, na zderzenie. Wersja numer trzy to pojedynek smoków, o którym szerzej poniżej, w podpisie pod screenem. Dodam tylko, że kompletnie nic tam nie widać. Mało? Można przeskoczyć na smoka przeciwnika, by wysadzić wrażego jeźdźca z siodła za pomocą sekwencji przycisków. Wreszcie czasem, gdy wróg siedzi nam na ogonie, pojawia się możliwość przepychanki i wypłacania klasycznych bodiczków – gady ustawiają się skrzydło w skrzydło, a zadaniem gracza



■ Pojedynek dwóch smoków zrealizowano niemal na zasadzie gry w Papier, Nożyce i Kamień – gdy bestie spotkają się w powietrzu i gracz wybierze pojedynek, ma cztery opcje zaczepne i defensywne. Problem polega na tym, że po kilku całkiem przyjemnych razach rzecz robi się po prostu nudna, a im dalej brniemy w grę, tym bardziej wydaje się dorzucona niemal na siłę. Panowie designerzy, niektórych rzeczy po prostu nie warto forsować.



■ Najlepsze w całym Lair są smoki – naprawdę ogromne, potężne bestie. W powietrzu poruszają się z gracją i majestatem, a po wylądowaniu potrafią nieźle namieszać w szeregach wrogiej armii. Zionięcie ogniem to jedno, ale można też zamieść szereg wrogów ogonem, albo spróbować pożreć żałośnie machającego nogami ludka. Taka jest moc władcy smoków!



jest odpowiednie wychylanie sixaxisa, by besta waliła cielskiem w nieprzyjaciela. Brzmi ciekawie, prawda?

Problem polega na tym, że żadna z tych akcji nie jest specjalnie emocjonująca. Walenie fireballami przypomina odpalanie rakiet w symulacjach lotniczych (fire & forget, kolejny cel i tak dalej), pikowanie na nieprzyjaciela wymaga... przytrzymania przycisku, a ostatnia z wymienionych przeze mnie możliwości, to porażka na całego – nie wiadomo jak wychylać Sixę, żeby trafić smokiem w smoka. Udało mi się może ze dwa razy. Na ziemi nie jest wcale lepiej – po prostu łazi się smokiem i puka bezbronne ludki.

→I NIE TAKA ZŁA, ALE I NIE ZA DOBRA...

To nie jest zła gra – co do tego nie ma wątpliwości. Są momenty, w których sterowanie olbrzymim smoczyskiem za pomocą Sixaxisa to prawdziwa przyjemność. Dzieje się tak na ogół na otwartych przestrzeniach, gdzie gad może rozwinąć błoniaste skrzydła i zatoczyć wielki okrąg plując ogniem czy atakując inne monstra. Niestety, takie chwile przeplatane są fragmentami, w których od smoczego jeźdźca wymagana jest jednak precyzja, której nawet po wielu godzinach zabawy nie udało mi się z joypada od PS3 wykrzesać w satysfakcjonującym mnie stopniu. To tak samo jak z Wii i próbami zrobienia poważnych gier na tę konsolę – poza dobrze skodowanymi FPSami (Metroid Prime Corruption) i popierdółkami w stylu party games praktycznie nie wykorzystuje się sterowania Wiilotem do niczego konkretnego, czegoś, co wzbogaciłoby rozrywkę. Podobne wrażenie odniosłem grając w Lair, grę, która miała zaprezentować możliwości sterowania tiltem, co stało się jednocześnie jej przekleństwem.

Prawda jest taka, że w przypadku Lair absolutnie nie ma żadnego powodu, dla którego miałbym przedłożyć sterowanie tiltem nad tradycyjny analogowy joypad – gra nie zyskuje na tym kompletnie nic, a traci precyzję. Dlaczego nie ma możliwości sterowania przy pomocy tradycyjnych dwóch analogów? Opcji, nie obowiązku? Z pewnością precyzja, a przy tym postrzeganie tej gry przez osoby, które joypad ściskają w dłoniach od lat, poprawiłyby się znacznie. Niestety.

→I SSS: SZUM SMOCZYCH SKRZYDEŁ

Jeśli chodzi o oprawę, Lair również jest nierówny i niełatwy w opisaniu. Trafiają się momenty zapierające dech w piersiach, jak choćby przelot nad atakowanym miastem wprost nad zatokę z rewelacyjnie wyglądającą wodą, po której pływają zbudowane z kilku pudełek na krzyż barki przeciwników. Albo gdy smok okrążając kapitalnie otekstorowaną skałę zniża się do lądowania pośród przepięknie prezentujących się z góry walczących armii, tylko po to, by ze zdumieniem w swych ślepiach stwierdzić, iż każdy nieładny ludek rusza się tak samo i drepcze w miejscu, w równiutkim i grzecznym szeregu. Można podziwiać z zachwytem same smoki – tekstury skrzydeł, to, w jaki sposób błony łopoczą na wietrze, jak majestatycznie suną w przestworzach... by po chwili zostać zrównanym z ziemią przez miejscami fatalnie wręcz rwącą animację. Co prawda Lair działa w pełnym 1080p, ale ja wolałbym zalokowanie na 720p, byle zawsze było płynnie. Cóż... W ogólnym rozrachunku można jednak przyjąć, że Lair to ładna gra. Nie przepiękna, ale ładna, miejscami nawet bardzo.

Kapitalnie prezentują się renderowane przerywniki, odsłaniające niuanse fabuły i prezentujące bohaterów tej historii. Są bardzo dobrej jakości pod względem technicznym, nie widać śladów kompresji nawet przy maksymalnej rozdzielczości (Blu-ray...), a przy tym świetnie je wyreżyserowano i okraszono znakomitym dubbingiem. Ciepłe słowa należą się także autorowi ścieżki dźwiękowej – zagrana przez orkiestrę dynamiczna muzyka potrafi rozgrzać podczas bitwy, a i zwalnia wprowadzając nastrój niepokoju na przykład podczas pewnej samobójczej misji Rohna. Tak, Lair ma bardzo dobrą ścieżkę dźwiękową.

→I DZIWNA, NIERÓWNA GRA

Lair zbiera na całym świecie skrajne opinie – jednym bardzo się podoba (choćby w Japonii, gdzie Famitsu pojechało z 33/40), inni bezlitośnie równają go z ziemią (większość amerykańskich portali). Tutaj Polska, a nie elegancja Francja i teraz ja zabiorę głos.

Jako pokaz możliwości technicznych PlayStation 3. Lair na pewno wypada dobrze – pełna obsługa Sixaxisa, full HD, zapchana niemal do końca płyta Blu-ray na pewno składają się na spektakularny produkt. Tyle, że nie do końca wiadomo, do kogo skierowany. Dla niedzielnych graczy Lair – choć ładny – szybko okaże się za trudny. Hardcore'owcy będą przeklinać nieprecyzyjne sterowanie i niezbyt dobrą realizację kilku pomysłów. Jeśli będziecie mieli taką możliwość, wypróbujcie tę grę, dajcie jej szansę – być może przypadnie Wam do gustu bardziej, niż nam w redakcji. Naszym zadaniem jest jednak wypunktować wszelkie za i przeciw, stąd w podsumowaniu taka, a nie inna ocena. ■■

OCENA 6.0/10

KONIECZNIE SPRAWDZIĆ PRZED ZAKUPEM

REMOTE PLAY

Po wyposażeniu redakcyjnych PS3 i PSP w najnowsze oprogramowanie, mogliśmy sprawdzić tytułową funkcję. Totalny szok – mogliśmy grać w Lair na... PlayStation Portable, kierując smokiem za pomocą analogowej gały! Oczywiście gra śmigała na PS3, a do PSPka przez WiFi przesyłała jedynie obraz (lekko zdegradowany i skompresowany, ale mimo wszystko – bardzo dobry), z kolei przenośna konsola pełniła rolę kontrolera. Niesamowita sprawa – przyjrzymy się tej funkcji bliżej w jednym z następnych numerów NEO+, bo naprawdę szykuje się rewolucja.

Nowy Crash od samego początku robi dobre wrażenie, a to za sprawę zabawnego i stylowego intro. Wzorowane na teatrzyk cieni, gdzie kształty przedstawiające Cortexa, Crasha i resztę, opowiadają historię powstania tytanów, od razu wprowadza gracza w pozytywne nastawienie. I tak powinno być zawsze.

CRASH OF THE TITANS

txt: KAXI

PS2 | X360 | Wii | PSP

- Wydawca: Sierra
- Producent: Radical Ent.
- Liczba graczy: 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIOD

DOBRE: Nieskomplikowana, ale przyjemna przygoda. Lekka zmiana klimatu.
ZŁE: Garstce fanów nie spodobają się zmiany.
BRZYDKIE: Co piękne na PS2, razi na X360.

MARCELLUS: Crash to nadal bardzo mocna marka – najlepiej sprzedającą się platformówką na PS2 nie był ani Jak, ani Ratchet, czy tym bardziej Sly, tylko właśnie zwariowany rudzielec szalejący we Wrath of Cortex. Zmiany są naprawdę fajne, a gra dzięki nim zyskała na oryginalności i ma swój selling-point – tytanów. Jak dla mnie – lepiej niż solidna robota, to po prostu dobra gra.

Odkąd Naughty Dog porzuciło swoją flagową postać i przygody lisa przeszły w ręce innych studiów, kolejne części bazowały głównie na popularności z czasów pierwszego PlayStation. Nieraz były to gry lepsze, nieraz gorsze, ale chodziło w nich głównie o to, by nie różniły się za bardzo od dokonań późniejszych ojców Jaka i Daxtera. Jednak ta taktyka sprawdzała się raczej średnio i w końcu zauważył to także wydawca.

Dlatego wraz z **Crash of the Titans** postanowiono wprowadzić daleko idące zmiany i stworzyć naprawdę next-genowego Bandicoota. I ku mojemu zaskoczeniu muszę przyznać, że się udało. Choć Crash nie wróci na tron, to wydaje się, że rozpoczął nowy rozdział w swojej historii.

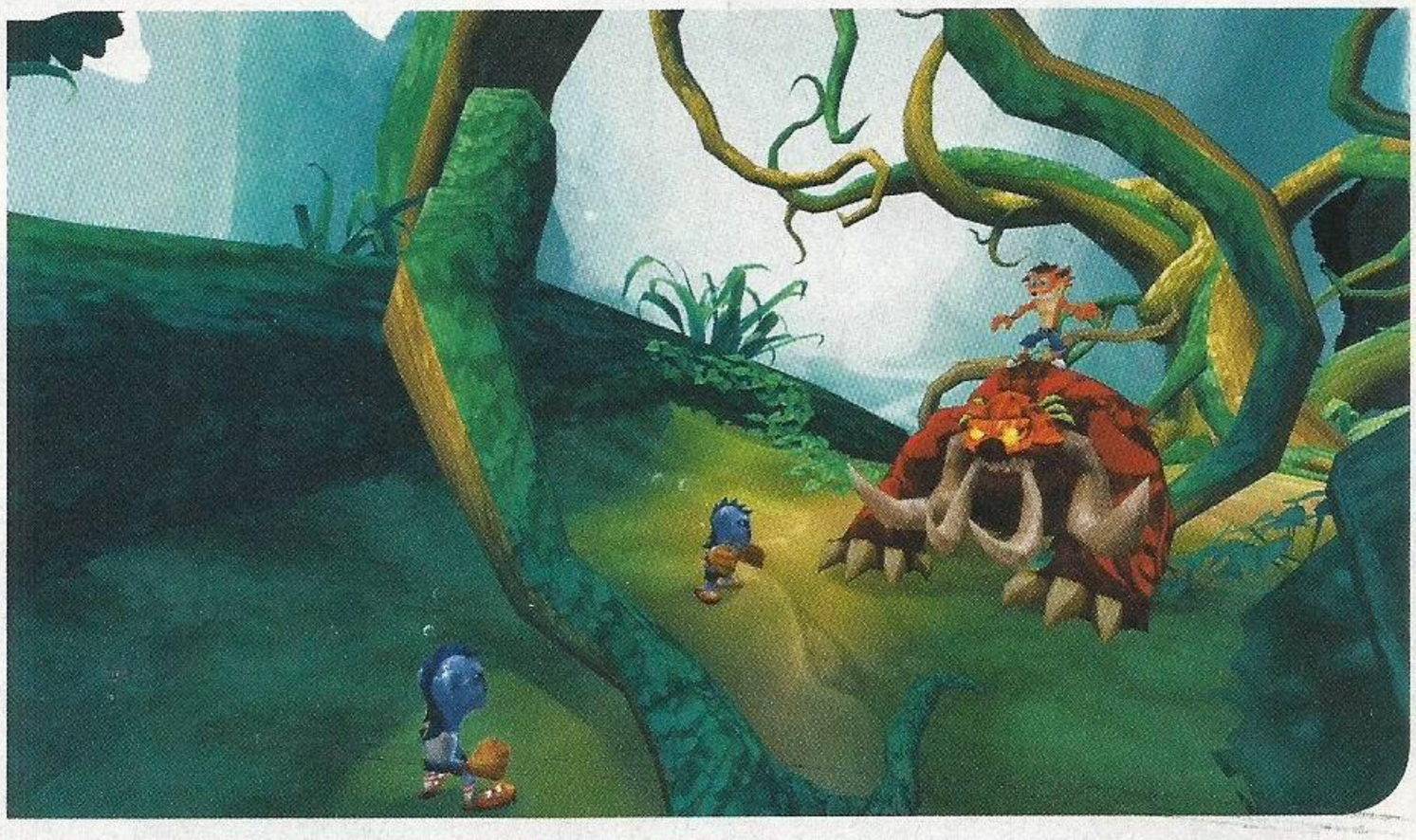
→I WYWALMY STARE

Twórcy uczynili odważny krok i pozbyli się wielu elementów, które wydawały się nierozerwalnie związane z uniwersum Crasha. Prawie całkowicie zniknęły drewniane skrzynki – pozostałe niedobitki są malutkie i mają inny design. Podobnie zrobiono z jabłkami – jest ich niewiele i służą do uzupełnienia paska energii, który swoją drogą też jest nowością. Przy developingu pominięto również kryształy, do tej pory wyznaczające postępy w grze. Ich rolę przejęły pocieszne szmaciane laleczki. Do tego słynny „kręcioł" nie jest podstawowym atakiem Crasha, który problemy postanowił rozwiązywać za pomocą pięści i kopniaków! Dodajcie do tego delikatne zmiany w projektach postaci (Kurokrad ma... dziary!), a okaże się jasne, że tym razem nikt nie chciał pojechać na licencji. O czym zresztą świadczy sam tytuł. Jedno pozostało na szczęście niezmienne. Zrezygnowano z prób wrzucenia Crasha do pełnoprawnych trzech wymiarów, lecz powrócono do tradycyjnego i zarazem unikatowego 2.5D. Dzięki temu wciąż jednak czuć, że to dobrze znana seria.

Twórcy podążyli za niezbyt wygórowanymi oczekiwaniami dzisiejszych graczy i uprościli niestety rozgrywkę. Otóż zabawę oparto na parciu przed siebie i obijaniu kolejnych oddziałów

Kurokrad stał się niezły madafaką, który potrafi kilkukrotnie większemu od siebie kolesiowi skopać tyłek i zmusić do uległości.

KUROKRAD SIĘ ZMIENIŁ. ALE NA LEPSZE!



mięsa armatniego, które zostawia po sobie niebieskie kulki, nazywane w grze mojo. Dzięki nim Crash rozwija swoje umiejętności i nabywa nowe combosy – taki ukłon w stronę rpg. Oczywiście często też trzeba skakać po platformach, odblokowywać przejście bądź rozwiązywać proste zagadki, jednak bez wątpienia okładania po pyskach jest tu więcej niż kiedykolwiek przedtem. Z tym, że jest całkiem przyjemne. Po pierwszej planszy możecie być zdegustowani, ale gdy się już przyzwyczaicie do nowego Crasha, okaże się to wcale niegłupie.

→I TYTAN – PŁYN DO TOALET

Nie wolno mi zapomnieć o znaku rozpoznawczym gry, czyli o tytułowych tytanach. Są to zmutowane przez złego Cortexa zwierzęta, mające na celu powstrzymanie Crasha. Mamy więc do czynienia z przerośniętymi i nieco człekokształtnymi kretami, agresywnymi mamutami czy morderczymi wilkami. Każdy rodzaj tytanów dysponuje specjalnymi umiejętnościami i atakami: przykładowo potrafić strzelać z lasera bądź taranować przeszkody. I tu zaczyna się zabawa, bo po ogłuszeniu takiego zwierzaka, Crash może przejąć nad nim kontrolę i podróżować na jego grzbiecie. Oprócz ofensywnego zastosowania, taki zabieg pozwoli również utorować sobie dalszą drogę, bądź rozwiązać jakąś zagadkę. Bardzo przypadł mi do gustu również pomysł z „łańcuchem pokarmowym" – Kurokrad jest nieco zbyt wątły, by okiełznać silniejszych tytanów, dlatego często trzeba zacząć od słabszego, nim ogłuszyć trochę mocniejszego i tak dalej, aż dobrnie się do upatrzonego celu. Intrygujący pomysł. A że stworów jest około dwóch dziesiątek, to jest co robić.

Trzeba powiedzieć kilka słów o oprawie graficznej. Otóż jak na możliwości PS2 czy Wii, gra prezentuje się ślicznie. Ładne postacie, przyjemne kolory, ciekawe widoki i płynna animacja to silne strony tego tytułu. Patrzy się z zadowoleniem. Co innego z kolei na Xboksie – otóż różnice w oprawie są niemal niezauważalne. Żadnych dodatkowych polygonów czy efektów nie dostrzegłem, może poza dziwnym rozmyciem bohatera w czasie biegu, które przyprawiało mnie o ból oczu. Za to dźwiękowo wypada nieźle, choć za Chiny nie mogłem zrozumieć niektórych postaci; wszystko przez te śmieszne głosiki.

→I POLECAM

Crash of the Titans to żaden szlagier czy wydarzenie w światku platformerów, ale jednak solidna pozycja w bibliotece platform docelowych. Na PS2 to w tej chwili tytuł niemal obowiązkowy, więcej klasowych gier tego typu już chyba nie wyjdzie. Z kolei konsola Microsoftu nie oferuje zbyt wielu platformówkowych alternatyw, więc w sumie można przymknąć oko na lenistwo grafików i również zainwestować. Tylko posiadacze Wii w obliczu rychłej premiery Super Mario Galaxy powinni przemyśleć sprawę dwa razy, choć i tak nie powinni się zawieść. Solidna robota. ■■

OCENA 7.3/10
CRASH BANDICOOT: REKATYWACJA

Razem na podbój

Miłym zaskoczeniem okazała się opcja kooperacji. Wystarczy podpiąć drugiego pada, by na ekranie pojawił się brat bliźniak (tylko w innym kolorze) bohatera i można było kontynuować przygodę we dwójkę. Z oczywistym względów ułatwia to potyczki, bo co dwa Crashe na tytanach, to nie jeden, ale nie tylko. Dzięki współpracy można pokusić się o odkrycie sekretnych miejsc lub pozbierać dodatkowe kulki mojo, rozwijające umiejętności postaci. Poza tym zawsze fajnie jest pobiegać po planszach z kimś, a nie samotnie. Wydłuży to także czas, jaki warto spędzić z tytułem, bo choć jest po co wracać do ukończonych leveli, główny wątek nie trwa jakoś szczególnie długo.

Neon

Jesienno-zimowy wylew gier, na który czekaliśmy przez cały rok nieco ogranicza Neona, ale spokojnie, przyjdzie wiosna. Za to Gulash zabiera się do Dekady N+ jak pies do jeża – za miesiąc będzie... potrójna. Obiecał. [neon@neo-plus.pl]

MORALNOŚĆ GRACZA
CZYLI DOBRY DZIEŃ NA ZABIJANIE

Dobrze spędziłem ten dzień, przerwa pomiędzy każdym kolejnym tygodniem pracy jest takim lajtowym okresem, taką wersją mini-wakacji, czasem gdzie nie trzeba nic robić.

Należy sporo leżeć, aby strawić niedzielny obiadek. Odpalić konsolę, lub ewentualnie z braku nowej gierki, film na szklanym ekranie. Co prawda niektórzy uważają, iż trzeba się dużo ruszać, spalić nadmiar kalorii czy jakoś tak – bzdury, nie wiedzą co dobre. Wracając do tematu, zażywam sjesty wygodnie rozwalony przed telewizorem, wpatrzony w prezenterkę o miłej aparycji, słucham co ciekawego dzieje się na świecie. Nuda, nuda i jeszcze raz nuda. Wojna w Somalii, dwanaście zamachów bombowych w Iraku, jakiś szaleniec spowodował, że samolot rosyjskich linii lotniczych ląduje awaryjnie – bodajże w Pradze. U nas też raczej standard – kobita razem z konkubentem próbuje się wymigać od odpowiedzialności za śmierć swojego czteroletniego dziecka, które zmarło w wyniku pobicia, w którym brała czynny udział. Rządzący znowu wymyślili jakąś totalną bzdurę, itd., itp. Oglądając te jakże standardowe wiadomości z całego świata, pełen niesmaku wyłączyłem program i odpaliłem konsolę. Zaraz... Przecież to gry są całym złem tego świata, uczą przemocy, perwersyjnego seksu (które, kurna, które?) i budzą w nas najgorsze instynkty. Czy aby na pewno?

Dawno temu czytałem nowelkę w Fantastyce. Traktowała ona o przybyszu z innej planety, który miał wylądować na naszej kochanej Ziemi (notabene wątek kopiowany w wielu filmach – np. Critersi), a naszego języka i stosunków międzyludzkich uczył się na podstawie programów tv. I krążył sobie na orbicie taki gostek jakiś tam czas, a gdy już wszystko pojął, oczywiście w jego opinii, niezwłocznie postanowił wylądować i spróbować szczęścia na naszym łez padole. Była to dość zabawna nowelka, szkoda iż nie pamiętam autora owej opowiastki, z chęcią bym ją polecił. Wracając do czasów nam współczesnych, gdyby w ostatnich kilku latach ktoś w podobny sposób chciał się nauczyć czegoś o naszym życiu na podstawie relacji tv i wylądował na ziemi, to musiałby chyba zacząć od serii z AK-47 w tłum, a potem zamordować całą rodzinę np. w drodze na niedzielną mszę. Oczywiście wszystko upraszczam, ale gdyby wyłączyć część mózgu odpowiedzialną za zdrowy rozsądek i tą, która odpowiada za niezależne myślenie, to kto wie co by się z człowiekiem działo. A czy to samo można powiedzieć o ewentualnym kontakcie z grami? Czy gdyby posadzić takiego gostka przed konsolą, to można by powiedzieć, że gry wypaczyły mu umysł? Gram już wieki całe, a jakoś nie latam z tasakiem po ulicy, oczywiście pod wpływem tych krwiożerczych i pełnych przemocy gier. A może jestem wyjątkiem potwierdzającym regułę?

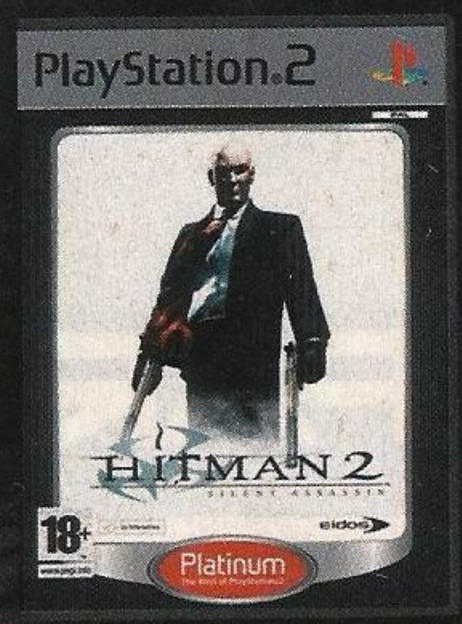
Na te przemyślenia naszło mnie po lekturze wszelkiej maści doniesień prasowych dotyczących problemów, jakie ma Rockstar z wydaniem Manhunta 2. Wszyscy czepiają się ogromnej ilości przemocy zawartej w tej pozycji, jakoś tak zapominając iż przemoc jest niestety normą w otaczającym nas świecie. Brutalne, ale prawdziwe. Najlepiej sprzedającym się towarem medialnym jest przemoc w najróżniejszych odmianach. To jest fakt. Nawiedzeni obrońcy moralności, szukający kozła ofiarnego, zwęszyli wroga w świecie elektronicznej rozrywki, nie mogąc walczyć z realnym złem na świecie. To też jest fakt. Prościej jest doczepić się do gry, niż np. do chińskich władz łamiących prawa człowieka. Bo kto wtedy wyprodukowałby te dżinsy, buty, telewizory, konsole? Proste. No i pytanie za tysiąc punktów – czy ci wszyscy obrońcy moralności, tak licznie ostatnimi czasy atakujący nasze hobby, nie mają czasami racji? Jest kilka gierek, w których przemoc jest użyta jako cel sam w sobie. Ja takie gry raczej omijam, a wyniki sprzedaży pokazują że zdecydowana większość graczy również. Więc w czym problem? Może w złym wpływie na nieletnich, tak ostatnio lansowanym w opiniach przeciwników gier? Lecz ja, jako zagorzały fan, pozwolę się wspomóc w obronie gier raportem, jaki swego czasu upubliczniło Centrum do Spraw Zdrowia Psychicznego i Mediów przy szpitalu głównym w Massachusetts. Sławetny raport dowodzi, że większość uczniów klas siódmych i ósmych preferuje brutalne gry. Nie jest zaskoczeniem, że prym wiedzie Grand Theft Auto. Ponad dwie trzecie chłopców i prawie połowa dziewcząt przyznała się do gry w zakazane dla ich grupy wiekowej tytuły. Brak zaskoczenia. Co ciekawe, wśród dziewczynek nawet nieśmiertelne Simsy przegrały z grą od Rockstara. Tu jestem w szoku, Simsy przegrały? Jako uzasadnienie takiego, a nie innego wyboru gry, jaka zagości na ekranie, w raporcie postawiono zaskakującą pewnie dla niektórych tezę, iż granie jest sposobem na poradzenie sobie z własnym stresem i złością. Taki zawór bezpieczeństwa. Coś chyba jest na rzeczy, nie ma to jak sobie uciąć partyjkę w Tekkena, tak dla odprężenia, prawda?

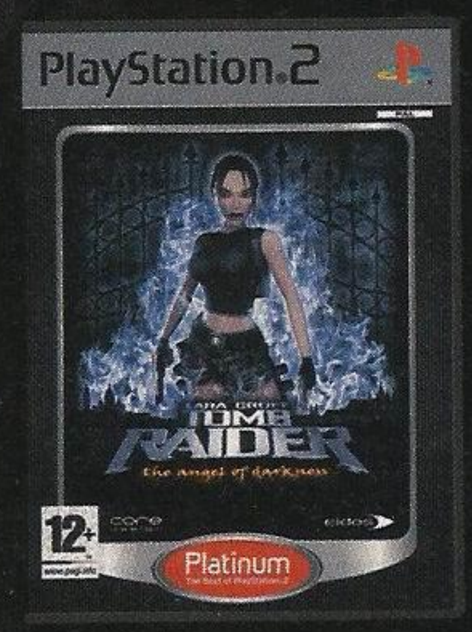
Za puentę do tego felietonu niech posłużą dwa zdania pani Cheryl K. Olson, szefowej wspomnianego wyżej raportu. „...skoro granie w brutalne gry jest tak popularne, a przestępczość nieletnich ma tendencję spadkową, można uznać, że wspomniane produkcje nie mają aż takiego wpływu na nieletnich. Mamy nadzieję, że nasze badanie jest pierwszym krokiem ku temu, by przekształcić dyskusję pod hasłem „brutalne gry niszczą społeczeństwo" w debatę nad tym, jakie typy gier mogą mieć szkodliwy wpływ na dzieci i w jakich sytuacjach..."

Więc co? Niepotrzebny szum moralistów, gdzie jedynym efektem ich pełnych oburzenia głosów jest nadmierna i bezpłatna reklama napiętnowanych tytułów? Proste. A żeby nie było tak całkiem różowo, to przyznam się bez bicia, iż w nie każdy tytuł sam bym pozwolił zagrać mojej córce. I to nie dlatego że pewna stacja radiowa wyprała mi mózg, po prostu każdy w swoim życiu ma czas na dawkę zła. Zbyt młodym ludziom powinno to być oszczędzone. Na całe szczęście moja córka bawi się na konsoli, gdzie debilnych gier pokroju Postala nie uświadczysz. No chyba, że o czymś nie wiem. ■■ **T.L.Lewis**

69,90 PLN

UZUPEŁNIJ SWOJĄ KOLEKCJĘ O WYJĄTKOWE TYTUŁY NA PLAYSTATION® 2!





TYLKO NAJLEPSZE GRY NA PLAYSTATION® 2! TERAZ W REWELACYJNIE NISKIEJ CENIE!

JUŻ W SKLEPACH!

KOLEKCJA KLASYKI

Sprawdź je wszystkie na www.kolekcjaklasyki.pl/kkps2

KUPUJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU
www.sklep.cenega.pl

CENEGA

eidos

PlayStation PlayStation.2

KOLEKCJA KLASYKI jest marką Cenega Poland Sp. z o.o. Logo i nazwa Kolekcja Klasyki są znakami towarowymi Cenega Poland Sp. z o.o.
Wszystkie pozostałe znaki towarowe oraz prawa autorskie należą odpowiednio do swoich właścicieli.

2006 Eidos Interactive Ltd. Eidos and the Eidos logo are trademarks of the Eidos Group of Companies. All rights reserved. Eidos Games Ltd is a subsidiary of SCi Entertainment Group PLC.
"PlayStation", is registered trademark of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.

PES PARTY

PRO EVO I JEGO LICZNE RODZEŃSTWO OD ŚRODKA

Coroczna impreza Konami PES MEDIA Cup i Europejskie Mistrzostwa PESa tym razem odbyła się w Sewilli. Zaproszeni zostali dwaj mistrzowie z Polski – Radomiak oraz Sebastian. Dwunastoletni Sebastian, któremu towarzyszyła przemiła siostra, był zresztą sensacją całej imprezy, ale o tym dalej. //Banan

Trzydniowy harmonogram imprezy zakładał wszelkie możliwe atrakcje dla fana piłki nożnej. Dziennikarze zmagali się jako pierwsi, następnego dnia odbył się turniej piątek piłkarskich na stadionie olimpijskim w Sewilli, a na finał rozegrano mistrzostwa Europy.

Media Cup odbywał się na skandalicznie małych telewizorach i Xboksach 360. Odziani w koszulki polo z naszytymi flagami krajów i ksywami wypisanymi na plecach, zostaliśmy podzieleni na czterodrużynowe grupy, z których wychodziły pierwsza drużyna plus cztery najlepsze drugie. Polskę reprezentowali Q'nik z CD Action, wysłany przez CD Projekt Spayki z gram.pl oraz niejaki Banan.

Q'nik wygrał swoją grupę w, że tak powiem, cuglach, strzelając około piętnaście bramek. Ja w pierwszym wyrównanym meczu wygrałem 1:0, w drugim cisnąłem przez dziewięćdziesiąt minut, strzelając gola na początku drugiej połowy, aby stracić dwie bramki w ostatnim kwadransie. Na koniec trafił mi się dawca goli, pozwalając strzelić sobie pięć siatek, co jak się później okazało, wystarczyło, żebym awansował z grupy. A tam trafiłem na Q'nika. Obaj strasznie byliśmy z tego powodu szczęśliwi. Spaykiemu się nie powiodło.

Nasze Anglie ruszyły do boju i bardzo szybko dostałem trzy bramki. W drugiej połowie zacząłem odrabiać i po karnym oraz czerwonej kartce dla Q'nika udało mi się dojechać na 4:3, ale następna kontra pogrążyła mnie na 5:3. To był szybki, niezwykły mecz z zasłużonym zwycięzcą. Plus taki, że rodak przeszedł do następnej rundy, gdzie niestety odpadł w meczu z jak się okazało, późniejszym zwycięzcą turnieju.
Graliśmy reprezentacjami i sporo osób wybierało Brazylię, chociaż nie brakowało także lokalnych patriotów decydujących się na swoją narodową drużynę.

Następnego dnia, na stadionie olimpijskim odbywał się turniej piłkarski, dzięki czemu mogę powiedzieć z dumą, że mam za sobą występ na fachowym obiekcie. W sumie udział wzięło siedem drużyn – wśród nich znalazła się ekipa Konami z Seabassem w składzie, Anglicy, którzy jako jedyni przyjechali z pełnymi zestawami groźnie wyglądających ochraniaczy, Francuzi, Hiszpanie oraz kilka bardziej i mniej mieszanych ekip.

Ja trafiłem do drużyny z włoskim bramkarzem, niemieckim klonem Księcia Harry'ego, Włochem, który wyglądał jakby w życiu nie kopnął piłki oraz drugim flegmatycznym Niemcem. Z istotnych spotkań zremisowaliśmy z Konami 2:2, gdzie w jednej z akcji udało mi się obiec Sebassa, który następnie upadł. Zresztą upadki były drugą oficjalną nazwą turnieju – uprzedzeni, że będziemy grać w piłkę wzięliśmy buty na wyjazd, ale nie wszyscy wiedzieli, że wyjdziemy na prawdziwą murawę. Zdradzę wam sekret. Buty do piłki halowej na płaskiej podeszwie plus mokra trawa równa się bolesny upadek. Przegrywając z Konami 2:0 (grali naprawdę technicznie) wyciągnęliśmy na 2:2 po bramkach mojej i Harry'ego w ostatniej akcji meczu. W pozostałych spotkaniach do ostatniej minuty broniliśmy remisu z Anglią, był jeszcze jeden inny remis plus jedno zwycięstwo, które dał nam Radomiak. Niczym wytrawny Potter dostrzegłem go na trybunach, a następnie wcieliłem do naszej ekipy. Jak się okazało, chłopak umie biegać i się kiwać. Nie wszyscy w naszej ekipie posiadali takie przydatne zdolności. W sumie zajęliśmy czwarte miejsce razem z Konami. Wygrali Anglicy.

Trzeci dzień to już prawdziwe mistrzostwa – łatwo je rozpoznać, bo każdy gra Brazylią. Widziałem może ze dwie osoby, które się wyłamały i wybrały niebrazylie, ale do finału nie weszły. Trochę to nudne, ale mówi się trudno.

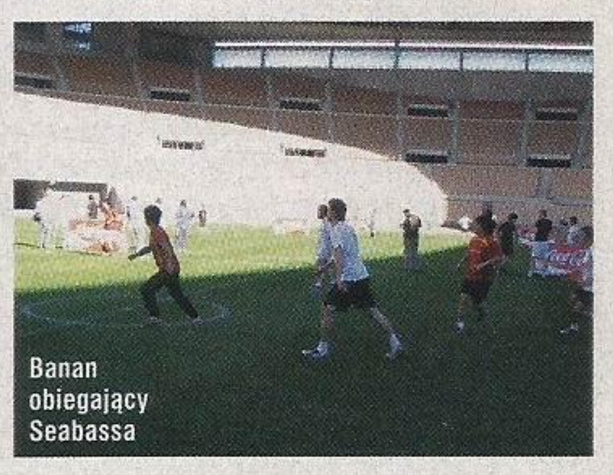
Radomiak i Sebastian trafili na szczęście do różnych grup i wtedy się zaczęło. Młodszy z dwójki wzbudził emocje już w grupie, gdzie każdy ze zdziwieniem kwitował jego obecność na imprezie i z jeszcze większym – fakt, że w ogóle bierze udział. Sebek lubi piłkę i interesuje się nią, jak na reprezentanta kraju w konsolowej piłeczce przystało.

Obaj nasi zawodnicy prezentowali odmienne podejście do tematu. Sebastian był cały czas pogodny i wesoły, Radomiak podchodził do spotkań z większą powagą. Sebek nie dokonywał większych zmian w składzie wyjściowym, nie reagując nawet na kartki, co w jednym z meczów srodze się na nim zemściło. Najpierw stracił prowadzenie, a następnie dostał

Seabass gratuluje mistrzowi

Radomiak walczy

Ekipa Konami


Banan obiegający Seabassa

MEDIA CUP

POLSKA EKIPA: - Radomiak, Sebastian i Banan

Sebastian i El Matador

Dawid i Goliat

BANAN I SEABASS: runda druga

Rozmowa jak zwykle była dzielona. Jako neoplusowy ekspert i specjalista od rozmów z twórcą Pro Evolution Soccer, szedłem na piętnastominutową audiencję w pełni przygotowany. Przed rozmową poznałem

swoich rywali do zadawania pytań. Jednym z nich był dziennikarz włoski, drugim – prezenter canalplusowy z Francji. Problem z dziennikarzami telewizyjnymi polega na tym, że dziennikarze telewizyjni mają inne cele niż dziennikarze papierowi. Dziennikarz telewizyjny musi mieć wypowiedź dla swojej stacji, treść schodzi na dalszy plan.

No więc, pierwszym pytaniem, jakie zarejestrowali panowie z canaplusa, jest pytanie o polskie kluby. Jak na usłużnego i podlizującego się gaijina przystało podziękowałem za wrzucenie Wisły Kraków i zapytałem o to, kiedy możemy spodziewać się dodania kolejnych zespołów i od czego zależy wybór drużyn klubowych w Pro Evo.

Odpowiedź była średnio konkretna. Po pierwsze, polskie kluby muszą zaistnieć na piłkarskiej mapie Europy. Poza tym, jak na dyplomatę i niezrażającego nikogo producenta gry przystało, Seabass dodał, że istotnym czynnikiem są nasze, a raczej Wasze głosy – w zależności od tego, jakich drużyn domagają się gracze. Niestety nie sprecyzował, czy mają być to głosy osób na forach publicznych Konami czy też listowne requesty słane na adres Konami w Japonii. W każdym razie proponowałbym założenie stronki www.legiawproevo.pl albo www.lechwpesie.pl i zbieranie podpisów. Bo po występach naszych ekip w tegorocznych edycjach Ligi Mistrzów i pucharu UEFA możemy bezpiecznie założyć, że ze stadionów Europy Konami o istnieniu polskich klubów raczej się nie dowie.

Kiedy mój kolega po fachu z Włoch zadawał pytanie, na chwilę zamknąłem oczy. Bez bodźców wzrokowych czułem się, jakby miejsce obok mnie zajmował Mario. Pytanie dotyczyło nextgenowych wersji gry, które w opinii krajana sympatycznego hydraulika nie były tak dopracowane, jak powinny – za przykłady podał chrupiącą animację. Odpowiedź Seabassa była dosyć pokorna, rzec by się chciało apologetyczna, gdybym miał pewność, że to słowo w ogóle istnieje. Seabass powiedział, że z powodu natłoku prac nad wszystkimi wersjami, Pro Evolution Soccer 2008 jest tak dobre jak tylko się dało, chociaż przyznał, że w pełni dopracowana będzie dopiero przyszłoroczna wersja gry.

W następnej kolejności zapytałem o to, dlaczego tak niechętnie zmniejszane są parametry zawodników. nawet pomimo, że w obecnej chwili nie grają specjalnie dobrze. Ustami tłumacza Seabass odpowiedział, że to nie do końca tak, informując, że podobnie jak poprawiane są statystyki zawodników, podobnie część piłkarzy traci przy przejściu z jednej wersji do drugiej. Swoistym rozwinięciem tego pytanie było zagadnienie poruszone przez pobratymca Mario o Drogbę i jego dotychczas słabe statystyki. Seabass powiedział, że w zeszłym sezonie Drogby nie docenili również europejscy dziennikarze, ale tym razem statystyki napastnika Chelsea i Wybrzeża Kości Słoniowej już zostały podciągnięte. W następnej kolejności dowiedzieliśmy się, że Pro Evolution Soccer 2009 najpierw trafi do graczy europejskich, a dopiero później w Japonii ukaże się Winning Eleven. Zapytałem o to,

bramkę w plecy po kontrach rywala stroną, na której brakowało obrońcy. Radomiak ustawiał wszystko znacznie bardziej drobiazgowo. W rezultacie Radomiak nie wyszedł z grupy, a Sebastian awansował z drugiego miejsca. Mecze relacjonował komentator kanału telewizyjnego Realu Madryt, przechadzający się pomiędzy stanowiskami i informujący o wynikach oraz przebiegu spotkań.

W następnym spotkaniu Sebek trafił na El Matadora – legendę turniejów i zwycięzcę kilku edycji Mistrzostw Europy w PESa. W tym zeszłorocznej. Nikt nie dawał Polakowi szansy, Matador zresztą kilkakrotnie dopytywał się życzliwie o to, jak idzie Sebastianowi. Chłopak wzbudził także matczyne instynkty w każdej kobiecie obecnej na imprezie.

Mecz rozpoczął się od huraganowych ataków Matadora, który jednak początkowo nie chciał strzelać, dopóki nie miał stuprocentowej pewności, że zdobędzie gola. Sebastian bronił się i co jakiś czas kontrował, świetnie i bardzo niebezpiecznie grając wślizgami w obronie, także na własnym polu karnym. Ataki Matadora były z każdą chwilą groźniejsze, ale Dida Seby dwoił się i troił, wyjmując przynajmniej trzykrotnie strzały, które już widziałem w siatce. I oto w drugiej połowie zdarzył się cud. Po kontrze Sebastian wpakował bramkę. Matador spiął się strasznie i przed upływem czasu wyrównał. Trzeba było grać dogrywkę i tu nastąpił mały zgrzyt, bo okazało się, że dogrywka nie była ustawiona, więc chłopaki rozegrali następny mecz, tyle, że pięciominutowy.
Scenariusz był identyczny – ciągłe ataki Matadora, kontra Sebka, gol i maksymalne spięcie niemieckiego zawodnika. W tym momencie, mecz byłego mistrza z dwunastoletnim blondynkiem oglądali już wszyscy zebrani na imprezie. W osiemdziesiątej piątej minucie przy rzucie rożnym dla siebie Matador wprowadził czterech napastników, ustawił ich, rozegrał krótko piłkę, podał wzdłuż linii pola karnego i strzelił na 1:1. Sebastian w następnej kontrze zdobył bramkę, ale okazało się, że był faul. Mecz przeszedł do karnych. Sebek strzelił wszystkie. Matador – nie.

Flesze w aparatach rozbłysły i dwunastolatek stał się bohaterem dnia. Finalnie zajął miejsce w pierwszej czwórce, bo meczu o trzecie miejsce nie było, a odpadł po emocjonującej walce z późniejszym zwycięzcą. Jak widać zachowała się tu pewna prawidłowość z MEDIA CUPu. Ogólnie turniej powiódł się, a nasi chłopcy pokazali się z dobrej strony.

PES na Wii wygląda bardzo ciekawie, a możliwość sterowania kilkoma zawodnikami bez piłki stwarza niebywałe możliwości, chociaż prawda jest taka, że wskazywanie kierunku ruchu innym piłkarzom wymaga zaprzestania sterowania gościem znajdującym się przy piłce. A stojący w miejscu grajek będący przy kuli szybko staje się zaledwie stojącym zawodnikiem.

Impreza udała się bardzo fajnie, tym bardziej, że załapałem się na takie atrakcje jak chodzenie po Sewilli nocą, czy mała corrida z wystraszonym byczkiem, ale w żaden sposób nie da się podpiąć tego pod relację z mistrzostw PESa. ■■

jakie są perspektywy na pojawienie się trybów gry na hali lub piłkarskich piątek. Podobno obydwa warianty są rozpatrywane i niebawem powinniśmy dowiedzieć się czegoś więcej na ten temat.

Na deser wcisnąłem się jeszcze z pytaniem o obecne preferencje Seabassa – kto jest jego ulubionym zawodnikiem na boisku oraz kto najlepiej gra w Pro Evo w zespole Konami. Na pierwsze pytanie odpowiedź brzmi: Zlatan Ibrahimović (oczywiście z Interu, ulubionej drużyny klubowej Seabassa). Największym pesowym wymiataczem w firmie jest Aki Saito – tłumacz towarzyszący nam w spotkaniu oraz Haiji – tester, który prezentował dzień wcześniej PESa 2008 na Wii. Na koniec ucisnęliśmy sobie dłonie, powiedzieliśmy parę ciepłych słów i wyszedłem z pomieszczenia, gdzie Seabass miał jeszcze przez kilka godzin odpowiadać na pytania w rodzaju: „Jakie zmiany w stosunku do poprzedniej wersji wprowadziliście w PES 2008?" ■■

COMBAT EVO

Materiał, na który właśnie kierujecie swe piękne oczęta, jest w całości poświęcony najzacniejszej serii gier fps w historii, mowa oczywiście o Combat: Task Force 121... No dobra, o HALO.

Dlaczego akurat ten FPS, a nie inny? Otóż Bungie przelało pewną kwotę, znaczy się... HALO to gra głęboka jak przerębel nad Rowem Mariańskim, która stwarza możliwość wykształcenia indywidualnych stylów gry, a jej główny bohater to Mistrz Szef. Może to być początek stałego kącika, zajmującego się strzelaninami w ogóle, jeśli tylko więcej Odbiorców tegoż fajnego magazynu wykaże względem niego entuzjazm. W dzisiejszym „odcinku" zajmiemy się podstawami, by wszyscy, a szczególnie Ci, którzy dopiero zaczynają swoją multiplayerową przygodę z HALO wiedzieli, że granatem się strzela, a pistolem rzuca. Taki przepro (nawet więcej niż profesjonalny) tutorial można rzec, do dzieła „wiendz"!

A NA POCZĄTKU BYŁ CELOWNIK

Celowanie, zwane też aimem, jest jedną z kluczowych umiejętności, jakie potrzebne Wam będą do gry w „Stucham". Najważniejsze jest by podczas celowania nie zdejmować kciuka z odpowiedzialnego za nie analoga. To wypracuje w przyszłości umiejętność płynnego poruszania celownikiem, zamiast szarpanych, mniej precyzyjnych ruchów. Z początku może się to wydawać bardzo niewygodne, aczkolwiek jest niezmiernie istotne. Znaczącą rolę odgrywa tu również odpowiedni dobór czułości celownika. Zależność jest prosta: im większa, tym lepsze możliwości walki na krótki dystans, im mniejsza, tym łatwiej strzelać na dłuższe odległości. Większość graczy pomyka na „czwórce", co wcale nie oznacza, że i Wy musicie. Dobierzcie taką czułość, na której gra Wam się najlepiej. Kiedy jest to możliwe, używajcie strzała z łokietka (melee), najlepiej jako dobicia już „ciepłego" (rannego) delikwenta. Prze-ważne jest też, aby po każdej wymianie ognia przeładowywać swój miotacz kul, gdyż nie ma nic gorszego niż napis „no ammo" w środku strzelaniny.

JAK ROBIĆ, ŻEBY SIĘ NIE NAROBIĆ

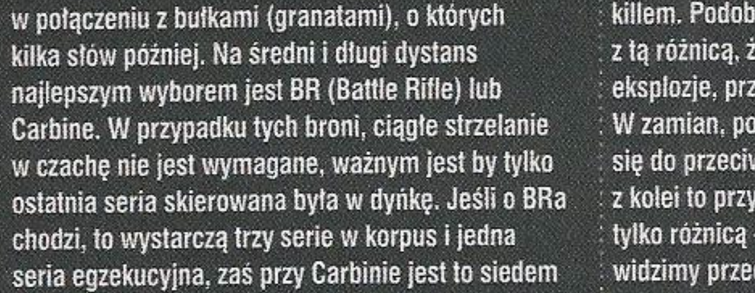
Nie mniej ważny jest odpowiedni dobór broni do danej sytuacji. Jak nietrudno się domyślić, w zwarciu najlepiej sprawdza się combo pompka + łokietek (aka Shotgun + melee). Na krótki dystans, stary dobry AR (Assault Rifle) powinien dać radę, jednak ze względu na spory rozrzut radzimy nie przesadzać z odległością. Sprawdza się on bardzo dobrze w połączeniu z bułkami (granatami), o których kilka słów później. Na średni i długi dystans najlepszym wyborem jest BR (Battle Rifle) lub Carbine. W przypadku tych broni, ciągłe strzelanie w czachę nie jest wymagane, ważnym jest by tylko ostatnia seria skierowana była w dyńkę. Jeśli o BRa chodzi, to wystarczą trzy serie w korpus i jedna seria egzekucyjna, zaś przy Carbinie jest to siedem strzałów korpusowych i końcowy hedzik. Kolejną bronią, którą się zajmiemy, jest karabin snajperski, potocznie zwany snajpą. Jest to najtrudniejszy do opanowania miotacz pocisków w Halo. Ważne jest, by podczas celowania używać lunety (zoomować), kiedy tylko się da, gdyż przy wyłączonej, pomoc w postaci autocelowania jest zerowa. Okazuje się jednak, że nie zawsze warto polować na głowostrzał, czasem lepszym rozwiązaniem są dwa pewne strzały w korpus niż niepewny hedzik. Następną, a zarazem jedną z najważniejszych broni w „ha czy" jest rura (wyrzutnia kompostu i rakiet). Celując z rakiety nigdy nie staramy się trafić bezpośrednio w adwersarza, lecz strzelamy mu pod nogi lub w ścianę koło niego. Snajpa i rakietnica to jedne z tych broni, których nie chcecie widzieć w posiadaniu przeciwnika, dlatego najlepiej zbierać je jak tylko pojawią się na mapie. Przejdźmy do lasera spartańskiego, używanego w bitwie pod Termopilami przeciwko Persom. Jest to dość specyficzna broń, bowiem przed każdym wystrzałem potrzebuje około trzech sekund na naładowanie się, przez co strzelanie z niej może wydawać się trochę longestowe (mało fajne), na szczęście jest na to prosty sposób, wystarczy cały czas ładować laser przez mniej więcej dwie sekundy. Gdy nikogo w tym czasie nie wypatrzycie, po prostu puszczacie spust. Jeśli jednak uda Wam się zauważyć jakiegoś przychlasta (przeciwnika) to z radością dociskacie spust do końca i podziwiacie niszczycielską moc czerwonej linii (nie mylić z 0-700). Przyszła pora na broń, która przywodzi na myśl letni zachód słońca nad naszym pięknym morzem, czyli Needlera. Przy średniej odległości, na otwartej przestrzeni, praktycznie nie do uniknięcia, z bliska natomiast bezużyteczny. Uwaga – różowy. Miecz i łopata (młotek) nie wymagają jakiś specjalnych umiejętności, a jedynie dobrego ustawienia w małych pomieszczeniach lub noszenia ich razem z bronią długodystansową, na wypadek gdyby jakiś przychlast postanowił się zbliżyć. Celowo nie zajmujemy się broniami, które można dualować (nosić podwójnie), gdyż używanie ich nie wymaga jakiś większych umiejętności i ogólnie są longestowe (z wyjątkiem Maulera, który przydaje się prawie tak samo, jak standardowy Shotgun).

SCIASTA WYPIEKI

Od samego początku, Halo miało do zaoferowania dwa typy granatów, mowa tu o UNSC M9 HE-DP, znanym także jako frag, oraz plasma grenade, czyli granat powlekany butaprenem, potocznie zwany plazmówką. Jednak wraz z premierą Halo 3, do wesołej pary dołączyły granaty niemieckie (spike grenades) oraz firebomb, przy czym tego drugiego nie znajdziemy na żadnej z multiplayerowych map, więc omawianie go sobie darujemy. Pierwszy z nich, czyli fragles, nadaje się do prawie każdej sytuacji, dobrze rzucony, potrafi całkowicie unicestwić shielda przeciwnika, czyniąc go tym samym bardzo łatwym killem. Podobnie sprawa ma się z plazmówkami, z tą różnicą, że potrzebują one więcej czasu na eksplozje, przez co stają się trochę mniej użyteczne. W zamian, potrafią przyrzepiać (jak rzepy, wiecie...) się do przeciwników oraz pojazdów. Granat niemiecki z kolei to przyrodni brat cioteczny plazmy, z jedną tylko różnicą – klei się do wszystkiego. Ważne: gdy widzimy przeciwnika, zanim on zobaczy nas, zawsze warto zrobić mu małą niespodziankę i rzucić świeżą buteczkę pod nogi, wtedy wystarczy tylko dobicie z jakiejkolwiek praktycznie broni. Dobrze spróbować też rzucić granat tuż przed śmiercią, co umożliwi któremuś z graczy będących w naszej drużynie dobicie nieszczęsnego przychlasta, który w niego wdepnął. Niezmiernie istotna jest też obserwacja trajektorii lotu bułek przeciwnika, by skutecznie ich unikać.

KULKI NIEWIEDOMKI

Pasek (overshield) i antywidok (active camo), bo o nich mowa, są ważnym elementem rozgrywki w Halo 3, i jak zapewne się domyślacie, lepiej jest je mieć niż nie mieć. Od czasów pierwszego Halo dużo się nie zmieniło, OS w dalszym ciągu podwaja shielda, dając tym samym możliwość przyjęcia większej ilości pocisków na klatę. Antywidok z drugiej strony, to amerykańska wersja czapki niewidki, i z dodatkiem snajpy bądź rury, stanowi jedną z najbardziej zabójczych przekombinacji w grze.



SZACHY NA WESOŁO

Futbol amerykański jest grą zespołową, a skoro jesteśmy przy drużynach, należy tutaj napisać słów kilka o taktycznych podstawach. Halo 3 jest stworzone głównie z myślą o 4v4, można oczywiście grać w mniejszych składach, aczkolwiek jest to mniej ciekawe. Po pierwsze, nie szarżować. Choć zdarzają są sytuacje, kiedy jest to konieczne, np. końcówka meczu, który przegrywamy. Po drugie, jak najczęściej należy doprowadzać do sytuacji, w których mamy przewagę liczebną bądź pozycyjną. Po trzecie, mówić. Nie chodzi jednak o gadanie na temat nowej fryzury premiera czy pierogów cioci Krysi, ale o ciągłe podawanie pozycji przychlastów z drużyny przeciwnej i informowanie o tym, jakie bronie posiadają/posiadamy. Sytuacja przykładowa: przeciwnik ma karabin snajperski. My w takim momencie wybiegamy na środek mapy i zaczynamy dziwnie skakać, by bardzo zły snajper nie mógł nas trafić. Gdyby kolega nie poinformował nas o tym, nie wiedzielibyśmy czy mamy skakać dziwnie czy normalnie. Hej, to był żart, żeby nie było! W przypadku, gdy przeciwnik ma snajperkę trzeba trzymać głowę w majtach. Halo wbrew pozorom jest grą, w której większą rolę odgrywa myślenie niż strzelanie. Warto na przykład zostawiać jedną osobę z teamu przy snajperze, pomoże mu ona w obronie przed ewentualnym atakiem z zaskoczenia lub w razie jego śmierci zajmie się pozostałościami, inaczej mówiąc, weźmie snajpę i ucieknie do kanałów burzowych.

KUP SE PAN STOPER

Na każdej mapie, bronie i powerupy pojawiają się ponownie po określonym czasie od ich ostatniego zebrania. Dla przykładu na Guardianie antywidok pojawia się ponownie po trzech minutach. Czas respawnu każdego przedmiotu można sprawdzić za pomocą trybu Forge, wystarczy nadusić przycisk „X" mając na celowniku interesujący nas obiekt. O ile respawny powerupów wypadałoby znać, to nie warto zawracać sobie głowy każdą bronią. Nas interesują jedynie tzw. „power weapons", czyli obie snajpy, rura i laser.

TRYBY I KOŁA ZĘBATE

Ustawienia, na których rozgrywa się matchmaking są niezłe na początek, aczkolwiek turniejowe i bardziej poważne zasady (których używać można w custom games) dość znacznie się od nich różnią. Będą one do pobrania z file share autorów tegoż zacnego kącika (ich gamertagi: Uzny pl, Yoyo800). Warto również zainteresować się stroną bungie.net i stworzyć tam swoje darmowe konto. Jest ono bardzo fajne ze względu na to, iż daje nam dostęp do rozległych i dokładnych statystyk związanych z naszymi grami.

CZTERY PRZYKAZANIA HALOGRACZA

1. Trening czyni mistrza
2. Porażka uczy więcej niż zwycięstwo
3. Jeśli wyciągamy z niej wnioski
4. Graj dobrze

Dzisiejszy odcinek sponsorowała literka „c". Tym pozytywnym akcentem kończymy.
Uzny500&Yoyo800 //(Team Longest) ■■

GRYWALNA GROZA

Nieźle się porobiło. Ledwo zdążyły ukazać się w druku mędzenia niżej podpisanego na temat braku ciekawych horrorów, kiedy to gruchnęło info o kilku całkiem nieźle zapowiadających się produkcjach, w tym i takich nigdy wcześniej nie pokazywanych światu. Czym prędzej złapałem więc podręczny zestaw małego lekarza-sadysty i poddałem owe świeże potworności dogłębnej obdukcji. // Dr. Max

TGS zaowocował świeżymi materiałami na temat obu nadchodzących odsłon Silent Hill, czyli Origins oraz pełnoprawnej piątej części sagi. Jako że były one już obszernie omawiane w N+, ograniczę się do kilku spostrzeżeń. Przede wszystkim, Origins, czyli niejako odprysk serii, zapowiada się dla mnie ciekawiej niż „piątka". Czuć w tym ducha SH2, zarówno klimatycznie jak i – z tego co można wydedukować z trailerów – w kwestii samej rozgrywki. W tym wyjątkowym przypadku, uważam iż dobrze się stało, że autorzy postanowili darować sobie klonowanie RE4 i pozostali przy klasycznej dla Cichego Wzgórza mechanice, choćby dlatego że kapryśny system sterowania przenośnego potworka Sony średnio nadaje się do strzelanek TPP. Mam także nadzieję, że Konami nie przejmie się zbytnio faktem, iż opracowują prequel serii, a przedstawioną w grze historyjkę da się śledzić bez wertowania internetowych FAQów w celu przypomnienia/nadrobienia historii pozostałych części. Tym niemniej, jak już wspominałem, Origins zapowiada się nieźle, niemal jako pełnoprawna kontynuacja (czy też raczej wstęp do) sagi, i mam nadzieję, że odegra rolę kolejnego kopa w tyłek, uświadamiającego developerom, że na PSP da się tworzyć coś poza kastrowanymi konwersjami z większych systemów.

Jeśli zaś chodzi o dużego kuzyna, czyli SH5, zaprezentowane na razie materiały – mówiąc delikatnie – „nie miażdżą pyty". Fakt faktem, o ile teaser zaprezentowany kilka miesięcy temu wprost powalał beznadziejnością, o tyle zaprezentowane na tegorocznym TGS fragmenty rozgrywki pozwalają mieć nadzieję na ciekawą grę. Grafika nie rządzi, ale też nie razi, w SH i ogólnie w horrorze nie to jest zresztą najważniejsze. Mam jednak pewne obawy co do faktu, że grę projektuje zupełnie nowy team (inna sprawa, że przesadnych sukcesów na koncie to oni nie mają). Nie martwię się wcale o to, że wprowadzą zmiany „godzące w ducha serii" czy też – tu proszę wstawić dowolną obelgę charakterystyczną dla nawiedzonych fanboyów – wręcz przeciwnie. Mam nadzieję, że presja opracowywania kontynuacji Silent Hill nie sprawi, że ze strachu przed innowacjami spłodzą grę po prostu wtórną, bazującą na sprawdzonych patentach, która nie wniesie absolutnie nic świeżego do serii i gatunku. Zobaczymy, jak na razie pewną oznaką stagnacji jest dla mnie fabuła. Wiem, wiem, za wcześnie oceniać, ale już sam patent z byłym żołnierzem po przejściach... Ja wiem, że Jacob's Ladder to fajny film, twórcy poprzednich SH też wiedzieli, że to fajny film, ale powstrzymywali się przed kopiowaniem założeń historii na tak fundamentalnym poziomie. Ale może moje zrzędzenie jest przedwczesne i scenarzyści poprowadzą historię w jakimś kompletnie niespodziewanym kierunku. Poza tym widać spore inspiracje

SILENT HILL 5

filmową adaptacją Christophe'a Gansa – choćby w sposobie wizualizacji przemiany miasteczka (ładny, ale nieco zbyt dosłowny) czy ponownym wykorzystaniu tych przeklętych pielęgniarek, które stają się powoli fetyszem serii (choć pozostaje nadzieja, że ich obecność zostanie jakoś wytłumaczona). Tyle odnośnie wątpliwości. Cieszą natomiast zapowiadane zmiany w systemie walki. Innowacje w stylu uników i chwytów mogą oznaczać ciekawsze potyczki, inna sprawa, że odbierają nieco, hm, powiedzmy „mistycyzmu" postaciom przeciwników. Przypuszczam jednak, że – o ile będzie to jakoś ugruntowane w fabule i nie zostanie doprowadzone do absurdu (bohater rozwalający Piramidogłowego skokiem Tygrysiej Maski) – zmiana ta okaże się miła i pożądana. Ale o tym i innym pewnie także przekonamy się dopiero w przyszłym roku (lub też pod koniec bieżącego, jeśli chodzi o Origins).

DEAD SPACE

i sterowania z RE4, także schemat rozgrywki podiwaniony z Bioshock – fabułę gry poznawać będziemy nie z filmików przerywnikowych, a ze znajdowanych notatników, nagrań i nielicznych rozmów. Cokolwiek by nie mówić o świeżości założeń, DS nie wypada nazwać gry brzydką. Nawet w tak wczesnej fazie produkcji modele postaci robią ze wszech miar pozytywne wrażenie. Otoczenie to inna sprawa, na udostępnionych screenach zazwyczaj tonie w ciemnościach, natomiast to, co widać, wygląda nieco zbyt sterylnie i plastikowo. Ale spoko, mają jeszcze czas. Dead Space wyskoczy na nas z czarnej dziury „kiedyś w przyszłym roku".

S.T.R.A.S.Z.N.E. RZECZY

Na zakończenie słów parę o kontynuacji horroru fps, który odniósł spory sukces na PC i nieco mniejszy w formie konwersji na X360 i PS3. Mowa o F.E.A.R.

WIDAĆ SPORE INSPIRACJE FILMOWĄ ADAPTACJĄ GANSA – CHOĆBY W SPOSOBIE WIZUALIZACJI PRZEMIANY MIASTECZKA

SPACJA ŚMIERDZI

Bez obawy, nie będzie to traktat o zabójstwach na języku polskim jakie dokonują się codziennie na przeróżnych forach internetowych (acz momentami wieje tam najprawdziwszą grozą), a jeno umiarkowanie mało zabawny wstęp do opowiedzenia Wam o Dead Space – nowym dziele Electronic Arts. Jak przystało na tradycje i hasło reklamowe firmy – „It's in the game (you already bought last year)" – jak na razie nic w tym tytule nie zapowiada się specjalnie innowacyjnie, choć oczywiście EA bardzo pragnie przekonać nas, że to rewolucja na miarę pierwszego RE. Ale od początku. Gra określana jest przez twórców jako „science fiction survival horror third-person shooter", czyli przekładając na ludzki po prostu klon RE4, rozgrywający się na statku kosmicznym. Gracz wcieli się w niejakiego Isaaca Clarke'a, członka ekipy ratunkowo-naprawczej wezwanej na pomoc olbrzymiemu krążownikowi typu „pożeracz planet". Nazwa nie jest bynajmniej jedynie chwytliwym przydomkiem, stateczki te bowiem zajmują się dosłownie przerabianiem martwych planet na surowce wtórne, oczywiście ku chwale megakorporacji, dla której aktualnie pracują. Gracz wraz z ekipą otrzymują sygnał SOS z takiej właśnie jednostki, a po przybyciu na miejsce okazuje się oczywiście, że załoga statku bardzo niefortunnie wybrała kolejne ciało niebieskie do konsumpcji. Nasz biedny robol – protagonista będzie musiał zmierzyć się z rasą paskudnych Necromorphów, pasożytów przejmujących kontrolę nad ludzkim ciałem i deformujących je na swoją modłę. Jeśli jak dotąd brzmi to jak coś, w co graliście jakiś milion razy, to macie rację, a jednak Dead Space ma zawierać wystarczająco dużo ciekawych pomysłów podkradzionych konkurencji, aby zapewnić ciekawą i wciągającą rozgrywkę. Ot, mamy więc, oprócz wspomnianej już perspektywy autorstwa Monolith. Twórcy kultowego Blood (hail to the king, baby! A nie, to co innego było...) w tak zwanym międzyczasie przeskoczyli z Vivendi do behemota braci Warner, gubiąc po drodze prawa do tytułu swego pierwszego dziełka. Dla chcącego nic trudnego – w czerwcu tego roku ogłoszono konkurs na zatytułowanie następcy gry. Niestety, co jak co, ale do tytułów panowie głowy zdecydowanie nie mają i ponownie postanowili obdzielić swe dziecię nazwą, jeśli nie głupawą, to raczej nijaką. Project Origin został zatwierdzony jako oficjalny tytuł sequela F.E.A.R. wygrywając z – moim zdaniem dużo ciekawszymi – propozycjami jak np. Dead Echo czy Dark Signal. Tytuł tytułem, w pozostałych kwestiach nie należy spodziewać się szokujących zmian. Prawdę rzekłszy, z trudem przyszło mi odróżnić wizualia nowego F.E.A.R. od jego poprzednika. Co niekoniecznie oznacza tragedię, pierwsza część gry była naprawdę ładna, co nie zmienia faktu, że postęp mógłby być chociaż minimalnie zauważalny. Schemat rozgrywki nie zmieni się zasadniczo, najprawdopodobniej nadal będziemy mieli do czynienia ze schematem „łubu-dubu w bullet time – spotkanie z małą dziewczynką – łubu-dubu" itd. Zapętlone aż do końca. Choć nie można wykluczyć, że Monolith szykuje jakąś niespodziewankę. Przekonamy się w przyszłym roku, kiedy to gra wypełźnie z szybu wentylacyjnego prosto na sklepowe półki. Tym razem równocześnie na PC, PS3 i X360. ■■

PROJECT ORIGIN

IMABIKI..ee, coo?

Wertując na zachodnich serwisach informacje na temat powyższej gry, napotkałem się na ciekawy passus, z którego wynikało, że japońska firma Chunsoft, zespół odpowiedzialny za Imabikisou (zboczony ten tytuł, lepiej dla nich, żeby przed wypuszczeniem gry na Zachodzie obmyślili jakieś chwytliwe tłumaczenie) jest – uwaga – pionierem i twórcą gatunku zwanego „visual novel", i że pierwszy tego typu tytuł ukazał się w roku 1993 na SNESa. Co to takiego owo „visual novel"? Otóż, patent polega z grubsza na tym, że na ekranie pojawia się kolumna tekstu opisującego co się właściwie w danej chwili dzieje, ewentualne linie dialogowe, etc. Rola gracza polega zasadniczo na wybieraniu z listy czynności odpowiadającą mu w danej chwili opcję. Po zapoznaniu się z ową definicją poczułem się bardziej zagubiony w świecie niż zazwyczaj (ciężko jest być mną), zapytuję więc czym do jasnej ciasnej różni się „visual novel" od pospolitej przygodówki tekstowej, w jakie nieświadome ludziska grali tłumnie ponad dekadę zanim Chunsoft wypłynął na rynek ze swym „rewolucyjnym" dziełem. OK, dosyć żartów na Teutatesa. Subtelna różnica polega na tym, że w ichnich „powieściach wizualnych" (o Boże) tło dla tekstu stanowią czy to statyczne obrazki, czy to animacje. W Imabikisou zrobiono krok dalej, lekturze towarzyszyć nam będą w pełni lub pół-animowane sceny będące połączeniem gry aktorskiej z prerenderowanymi tłami i efektami specjalnymi. Czyli po ludzku – dobrodziejstwa zastosowania blueboxu.

Zarys fabuły gry nie powala, wszystko toczy się wokół nowego narkotyku „Vision", jakoby odpowiedzialnego za kilkanaście tajemniczych zgonów. Główna bohaterka, uzależniona od narkotyku, udaje się do posiadłości, połączonej w jakiś sposób z ową substancją. Dzieją się rzeczy dziwne, niewytłumaczalne, złowieszcze i... Chrrr.. Zzzz.. No dobrze, mimo że brzmi to jak zajawka telewizyjnej niskobudżetówki, muszę przyznać, że sam pomysł wypuszczenia odpicowanej tekstówki w roku 2007 wydaje mi się łobuzersko uroczy. Tym bardziej, iż chodzą pogłoski, że gra pojawić się ma także w USA i Europie. Czy w tym szaleństwie jest metoda, Japończycy dowiedzą się w chwili, gdy czytacie te słowa. My zaś, jeśli w ogóle, zapewne w przyszłym roku.

RPGAMER

CO NOWEGO W FASCYNUJĄCYM ŚWIECIE RPG?

Sporo materiału, bardzo mało miejsca. Wstępniak ograniczony do minimum. Lecimy!
rpgamer@neo-plus.pl // Scorpio & Pita

Trzeciego września firma Square Enix opublikowała listę gier przygotowywanych z myślą o TGSie. Liczba kilkunastu tytułów, w większości kolejnych odsłon znanych serii, dała jasno do zrozumienia, do kogo należeć będzie tegoroczna wystawa. Tak też się stało.

HEGEMONIA KWADRATOWYCH

Nie oszukujmy się, wszyscy czekali na informacje dotyczące trzynastej części Final Fantasy. Milczenie Square Enix w kwestii ich najważniejszego tytułu jest zastanawiające, zwłaszcza wobec dość sporych kontrowersji z nim związanych (jak słynna Shiva-motor). Niestety, pokazano zaledwie kilka nowych krótkich renderów. Konkretów dotyczących fabuły i powiązań światów, albo samego systemu rozgrywki nie uświadczono. Do szerokiej publiki trafiło kilka wcześniej znanych screenów (podanych w wyższej rozdzielczości), zapewnienie o utrzymaniu statusu PS3 exclusive dla FFXIII i FFXIII: Versus, wzmianka o możliwości ukazania się na X360 nowych tytułów z serii Fabula Nova Crystallis oraz niezbyt szczegółowe zaprezentowanie nowych bohaterów.

Chocobo's Mysterious Dungeon (Wii), to jedyna gra na stacjonarki, jaką Square Enix zdecydowało się pokazywać w formie grywalnej. Z samej nazwy można wnioskować, że to kolejny z chocobosowych spin-offów, które weszły teraz na teren Mysterious Dungeon. Do tej pory była to działka spin-offów ze świata Dragon Quest. Przeciętna grafika i sterowanie nijak nie wykorzystujące możliwości Wiilota sugerują, że szykuje się kolejny średniak. Pewnie nawet nie opuści granic Japonii.

NDS CZY MOŻE NRPG?

Oczywiście największą niespodzianką były dwie zupełnie nowe gry – The Last Remnant i Infinite Undiscovery, ale o nich pisaliśmy już miesiąc temu, więc nie będziemy się powtarzać.

Najwięcej powodów do zadowolenia mają posiadacze Nintendo DS. Zaprezentowano miażdżącą linię znanych i uznanych tytułów, które w większości ukażą się jeszcze w tym roku na całym świecie. Najwięcej ciekawości wśród jRPG'owców wzbudził Final Fantasy Tactics A2, stanowiący część kompilacji Ivalice Alliance. Wygląda jak FFTA na GBA i korzysta z podobnych rozwiązań – ponownie w czasie walki pojawiają się „prawa", a do zmian należy zaliczyć podział mapy świata na mniejsze obszary. Czy gra zasługuje na swoją nazwę dowiemy się 25 października, a o wrażeniach z zabawy napiszemy za miesiąc.

DS doczekał się ponadto dwóch wielkich remake'ów. Kultowy w Japonii Dragon Quest IV, o którym przeczytacie w Historii jRPG, ma nie tylko podkręconą grafikę, ale również zmieniony system walki i przypomina teraz trochę siódmą część serii. W nowej oprawie na przenośną konsolę Ninty trafi Final Fantasy IV. Zaszokuje graczy... czytanymi przez lektorów dialogami.

PSP W CIENIU

Wraz z członkiem załogi Square Enix można było zagrać w Final Fantasy Chronicles: Ring of Fates. Cztery specjalne stanowiska (z dopakowanymi bohaterami) połączono tak, by umożliwić zabawę w multiplayerze, a pracownik koncernu wcielał się w rolę przewodnika. Premiera w Japonii miała miejsce w lecie, termin wersji angielskojęzycznej to wiosna przyszłego roku.

DS otrzyma również konwersję Front Mission 2089, do tej pory goszczącego wyłącznie na telefonach komórkowych, a także Kingdom Hearts 385/2 Days. To kroniki 358 dni, które przeżył Roxas w czasie, gdy Sora spał w Castle Oblivion. W grze zadebiutuje czternasty członek (dziewczyna!) Organizacji XIII.

PSP broniło się stoiskami z Crisis Core, o którym więcej w numerze pisze qsh, oraz remake'iem Star Ocean o podtytule First Departure. Standardowo podkręcono grafikę, dołożono piękne wstawki przerywnikowe i zatrudniono lektorów. Konsolka Sony dostanie również Kingdom Hearts: Birth By Sleep, którego akcja toczyć się będzie na długo przed pierwszą częścią.

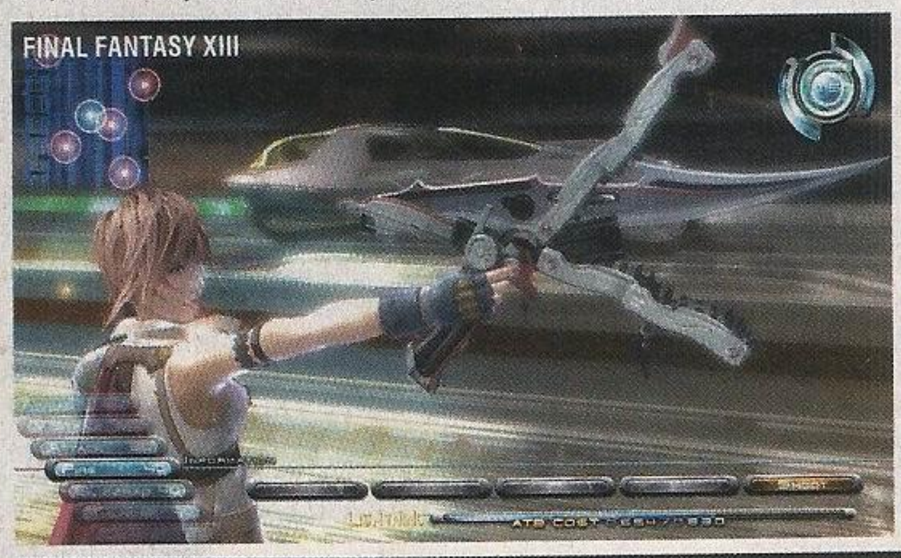
RESZTA ŚWIATA

Inne firmy nie zaprezentowały niczego, co mogłoby pochłonąć uwagę zwiedzających. Nie było głośno o nowym MegaTenie, Atlus i Level-5 zachowywały się wyjątkowo cicho. Pozostaje mieć nadzieję, że po prostu pracują nad tytułami, które zaprezentowane zostaną już wkrótce. W tym momencie trwa przesiadanie się z PS2 na nowe stacjonarne konsole, a nauka programowania spowalnia tempo produkcyjne.

SEGA pojawiła się z przepiękną Battlefield Valkyrie na PS3, stanowiącą unikatowe połączenie strategii, RPG i gry akcji osadzonej w Europie w czasie II Wojny Światowej, ale z fikcyjnymi stronami pojedynku. Przed walką rozstawia się oddziały na czymś w rodzaju mapy taktycznej, a cała reszta zabawy odbywa się już w czasie rzeczywistym. Wybrana przez gracza postać (jej ruchy ograniczane są przeróżnymi współczynnikami) przechodzi pod jego kontrolę, a kamera zmienia ujęcie na tpp.

SEGA szykuje również Sakura Wars na DSa, typowy erpeg z błądzeniem po lochach, powstający z myślą o japońskim rynku. Może kiedyś się do nas przebije. Na pewno uda się to Tales of Innocence od Bandai-Namco, a może nawet Luminous Arc 2 od Image Epoch.

Na koniec warto wspomnieć o przenośnej Disgaea: Afternoon of Darkness, remake'u pierwszej części zmierzającym na PSP. Dodano wybór ścieżki dźwiękowej (japońska, angielska) czy tryb Etna Mode, ukazujący historię z perspektywy Etny. I to by było na tyle, jeśli chodzi o tegoroczny TGS. ■



HISTORIA JRPG - część trzecia

W roku 1989 ukazało się łącznie szesnaście gier jRPG, w tym dwie godne upamiętnienia. Pierwsza z nich to równocześnie debiut japońskich erpegów na przenośnej konsoli. Na GameBoya trafił Makai Toshi SaGa, któremu rok później zmieniono w USA nazwę na Final Fantasy Legend, podczepiając go pod rosnącą w siłę markę. Walki odbywały się w systemie turowym, starcia były losowe, z mapy świata przechodziło się do wskazanych miejscówek. Ciekawostką był fakt, że gracz dostał możliwość wyboru ucieczki lub walki. W przypadku nieudanego manewru odwrotu, wróg zyskiwał darmową rundę na wyprowadzenie ataku. Historia przedstawiała losy czwórki bohaterów, dobranych spośród trzech klas, którzy próbowali wspiąć się na szczyt wieży stojącej w centrum świata, mającej prowadzić do niebios.

Druga gra to Phantasy Star II wydana na Sega Mega Drive. Akcja ponownie toczyła się w Galaktyce Andromedy, tym razem tysiąc lat po wydarzeniach z części pierwszej. Gra doczekała się wielu wznowień na szeroką gamę platform.

LATA DZIEWIĘĆDZIESIĄTE

Kolejny rok, to już dwadzieścia dwa nowe erpegi. Oprócz tytułów zapomnianych, w tym nawiązujących do znanych legend (Adventures of Musashi na NES, czy Momotaru Densetsu na TurboGrafx-16), pojawiło się aż sześć ważnych gier, w tym dwa molochy od Square i Enix. Dragon Quest IV wystartował w lutym i okazał się małą rewolucją – rozgrywkę podzielono na pięć rozdziałów, każdy opowiedziany z perspektywy innej osoby. Wprowadzono także namiastkę SI. W piątym rozdziale bohaterowie, którymi kierowało się wcześniej, stawali się NPC z przypisanymi sekwencjami zachowań.

W kwietniu uderzył Square z Final Fantasy III. Zaprezentowano pierwszy raz tak charakterystyczny dla sagi system zmiany klas. Nad głowami postaci objętych akcją zaczęły się pojawiać punkty oznaczające ilość obrażeń, albo zyskanego HP. Wprowadzono automatyczne namierzanie w wypadku śmierci wroga – wcześniej ciosy wycelowane w przeciwnika przepadały, jeśli zdarzyło mu się wcześniej zejść. Sama historia kręciła się wokół czterech sierot mających przywrócić równowagę światu i, oczywiście, wokół kryształów.

Warto wspomnieć również o drugiej części SaGa (rok później w USA ochrzczoną ją Final Fantasy Legend II). Ponownie gracz dawał nura w fantastyczny świat na GameBoyu, tym razem szukając siedemdziesięciu siedmiu kawałków MAGI stanowiących fragmenty posągu bogini Isis. Gra oferowała podobny typ rozgrywki, co rok wcześniej. Porzucono klasyczny system zdobywania doświadczenia, a przedmioty niszczyły się w trakcie ich używania.

ZABRAKŁO KRÓLEWNY

W kwietniu ukazał się także Phantasy Star III, ponownie na Segę Mega Drive. O dziwo, ukazana rzeczywistość zbliżała się ku klasycznemu fantasy z zamkami, królami i rycerzami. Dopiero później w grze pojawiły się futurystyczne elementy, tworząc ciekawą, niekonwencjonalną dla jRPG mieszankę. W pewnym momencie zabawy gracz musiał podjąć ważną decyzję, od której zależał dalszy bieg fabuły.

W tym samym roku wyszedł Ys II na TurboGrafx-16 oraz NES. Historia kontynuowała bezpośrednio wydarzenia z części pierwszej, co nieczęsto się zdarza w znanych jRPGach, stawiając gracza przed ostatecznym poznaniem sekretów Ys i pozbycia się zła z Esterii.

Ostatnią z sześciu ważnych gier roku 1990, a zarazem nową marką był... już za miesiąc się dowiecie. ■

raport zwiadowcy

▸ EA KUPIŁO BIOWARE

Co to oznacza dla nas? Zapewne to, że od teraz gry BioWare'u będą multiplatformowe, bo tak jest z niemal wszystkim tytułami wydawanymi przez Elektroników, choć według różnych doniesień pozycja trylogii Mass Effect jako exclusive'a na X360 pozostaje niezagrożona. Firma pracuje również nad dodatkami do pierwszej części oraz Sonic RPG na DSa, a także nad sieciowym erpegiem. Projekt jest już bardzo zaawansowany, ale wciąż nie wiadomo, na którą z platform się ukaże i z jakiej licencji korzysta? Nie wolno zapominać o tym, że firma teoretycznie ma prawa do MMORPG Fallout oraz KOTORa.

▸ GORĄCO W KIESZENI

Miłośnicy przenośnego grania mają powody do zadowolenia. Nintendo DS otrzyma niedługo kolejne Fire Emblem i Advance Wars – więcej tego samego w nowej oprawie. Potwierdzono również, że trwają prace nad drugą częścią Rune Factory (NDS) oraz konwersją świetnego Yggdra Union na PSP.

▸ CAPCOM + WII = LOVE

Monster Hunter to prawdziwy kult w Japonii. Miliony sprzedanych egzemplarzy, tysiące fanów, masa stron. Capcom nie próżnuje i zapowiedział trzecią część na… Wii. Pierwsze screeny zaskakują niesamowitą grafiką. To nie koniec rewelacji, bowiem na konsolę wielkiego N zmierza konwersja Okami.

▸ PLOTKI, PLOTECZKI

Dwie informacje, co prawda grubymi nićmi szyte, ale mimo to warto je przytoczyć. Ponoć na Xboxa 360 zmierza po cichu konwersja Wiedźmina, a Square-Enix planuje wydać na PSP…Vagrant Story. Oby obyło się bez bezczeszczenia marki.

▸ YAZZ IS BACK!

Dla fanów twórczości Yazza news miesiąca, jeśli nie dekady. Ponoć team odpowiedzialny za serię Ogre Battle pracuje nad nową grą, a szefem całego projektu jest nie kto inny, jak sam wielki Yasumi Matsuno, o którym niedawno pisaliśmy w „Sylwetce mistrza". Czekamy na potwierdzenie!

dogrywka
HALO 3

„Potężna zawierucha. Kataklizm. Istne trzęsienie ziemi powiązane z chorobami węzłów chłonnych, jaskrą". Obstawiałem, że takie zawirowania wywoła oprawa graficzna najnowszego hitu Bungie. Jak się okazało, nie tylko ona stała się punktem zapalnym tuż po premierze.

qsh: Abstrahując od filmowców oskarżających Halo o odebranie im zysków i odwrócenie uwagi od kin, wiele osób musiało sporo zmienić w swoim harmonogramie dnia. Niby nic, ale wyższe stopnie zdobywane na meczach rankingowych, to jak dobry zegarek, albo markowe spodnie z wielkim logo. Wojskowe rangi wskakujące za zwycięstwo w kolejnych, rankingowych meczach stały się dla wielu istną obsesją. Skupmy się więc na razie na multi. Czego zabrakło, a co sprawiło, że mówiąc „konsolowa strzelanina w multi" myślicie „Halo"?

Gulash: Osobiście lubię pograć w sieci, ale na zasadzie wolnego strzelca mordującego wszystko, co nawinie się pod lufę... Albo będącego mordowanym przez kogoś, komu wpadłem pod lufę. Bo bywa i tak, hehe. Ale nie kręcą mnie rankingi, wspinanie się po stopniach, czy zrzeszanie w klanach. No dobra – jestem raczej sieciowym odludkiem. Ale bawiąc się opcjami, przeglądając możliwości i tryby muszę przyznać Bungie, że są arcymistrzami w multiplayerze. Kooperacja dla dwóch na splitscreenie, dla czterech w sieci, pełna rzeźnia na 16 osób i Forge to prawdziwe powody do dumy i zachwytu. Co prawda 16 osób to nie 32, ale... Może w Halo 4. No bo chyba nie wierzycie, że na tym historia pierścieni się zakończy?

Mielu: Czy może być coś przyjemniejszego od bycia zrównanym z ziemią (do zera) przez jakiegoś trzynastolatka o piskliwym głosie? Chyba tylko moment, gdy krzyknie: „you bitch ass n00b lolololoollolol". Ja tam wolę pograć w Rainbow Six: Vegas i o tej grze myślę, gdy ktoś mówi „konsolowa strzelanina w multi". Mniej dzieciaków traktujących Halo jak religię i nie dających pograć innym, ciekawsze jak dla mnie warianty rozgrywki, brak skoków na kilka metrów... oczywiście żartuję, ale czy każdy musi się zachwycać Halo?

BB: Nie myślę, nigdy nie myślałem, i nigdy nie będę myślał „Halo" przy mówieniu „konsolowa strzelanina multi". Jeśli chodzi o konsolową strzelaninę multi, której nic u mnie nie zdetronizuje, to typ jest jeden, najlepsza gra wszechczasów, Perfect Dark. Halo? To co najwyżej najlepsza „konsolowa strzelanina online". Tu mogę przyznać medal. Tak, nawet wynosząc ją ponad mojego ukochanego Perfect Dark Zero. Dlaczego? Z dwóch podstawowych przyczyn, które robią dla mnie mocną, sieciową grę (poza samą grą, rzecz jasna). Po pierwsze – nieskończenie rozbudowane statystyki. W sieci jesteś tym, na kogo wskazują twoje statsy. To tam zakodowane jest, czy jesteś leszczem, czy może wymiataczem. To po nich świat cię poznaje. I Halo oferuje je na poziomie, do którego żadna inna gra nie fika. A po drugie – customowalność. Podstawowym, zarzutem wobec wzmiankowanego PDZ jest właśnie ograniczona możliwość edycji trybów gry. A w Halo, zamiast wymierać między deathmatchem a CTF można sobie stworzyć własny tryb. Słabo?

Mac: Czas na nieco kontrowersji – online'owe multi w Halo 3 jest przestarzałe, nie wyznacza nowych standardów w dziedzinie samej rozgrywki, a wyłącznie we wspomnianych statsach i możliwości dostosowania gry do swoich potrzeb oraz w kwestii dopracowania. Cieszę się, ż Mielu przywołał Rainbow Sixa – tam można grać sobie na jednej mapie ile dusza zapragnie i można zacząć z ulubioną bronią, od razu wcielając się na przykład w snajpera. A w Halo 3 można wprawdzie zawetować wybór areny w meczu rankingowym, ale to wcale nie gwarantuje, że następna wylosowana będzie nam odpowiadała. A veto jest jedno. Dlaczego nie ma klasycznego lobby, w którym można by było siedzieć nawet i cały dzień? Z kolei na starcie walki rankingowej trzeba zasuwać po jakąś przydatną broń, a jeżeli się nie dobiegnie – trzeba polec gdzieś obok miejsca jej „pobytu" z rąk tego, który dorwał się do niej pierwszy. Czy to w takim razie jest jeszcze strzelanka, czy już może wyścig po najlepszą giwerę?

qsh: Dwie sprawy. Pierwsza: Mac, nie znasz się. Druga: sporo się nasłuchałem opinii, jakobym nie znał się ja. Jak wiecie, mało kto reaguje na takie zarzuty spokojnie, a ja nie jestem tu wyjątkiem. Uniosłem się więc i idąc w zaparte twierdzę: nawet 9,5 jest oceną nieco na wyrost. Prosta sprawa – przecież singiel jest tak mało sycący, że aż chce się zatopić zęby w czymś jeszcze. Największe zamieszanie oczywiście wywołało popieprzony wybór poziomu trudności, gdzie Bungie zarządziło na swoim forum: to heroic jest normal, a normal jest easy. Jakie są Wasze odczucia w tej sprawie? Gdyby nie multi, Halo 3 byłoby...?

Mielu: Po to jest normal żeby na nim grać, powiedział kiedyś jakiś mądry gość. Z jednej strony mało mnie interesuje co powiedzieli ludzie z Bungie, zawsze wybieram w grach poziom trudności oznaczony słówkiem „normal". No chyba, że jest to slasher Capcomu, wtedy sprawa jest jasna – na easy da się dobrze bawić, a normal jest już totalnie przegięty (patrz DMC i Viewtiful Joe). Ale easy i tak nie wybiorę. Never ever.

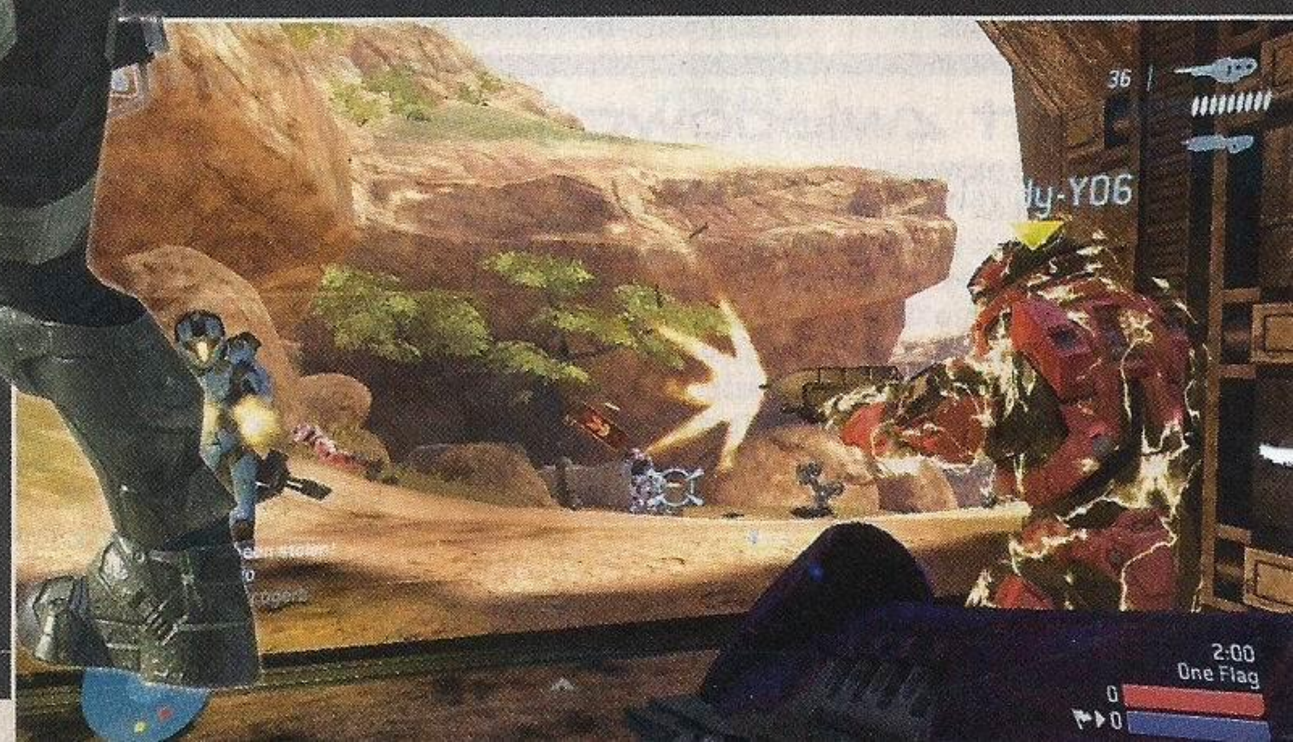
Gulash: Skończyłem walkę w trzy długie wieczory – z pewnością zajęło mi to więcej godzin, niż osiem, raczej bliżej dziesięciu czy jedenastu. Powiem szczerze, że bawiłem się naprawdę nieźle, miejscami nawet znakomicie, ale żeby rewelacyjnie? Nawet nowe zaczepne, obronne i jeżdżące zabawki Master Chiefa nie rozpaliły mnie do czerwoności tak, jak pierwszy rajd Warthogiem czy Skorpionem w zamierzchłych czasach Halo, czy choćby pojawienie się Scaraba, bądź dajmy na to euforia towarzysząca przelotowi w Banshee wprost w paszczę lwa w Halo 2. Pewnie, dwa Scaraby a szczególnie rajd na reaktory powoduje opad koparki, ale osobiście uważam, że takich „heroicznych" momentów powinno być znacznie więcej. Ostatnie dwa levele uznaję za raczej średnie, a powinny być kwintesencją zarówno całej gry, jak i serii. Tak więc Halo 3 za samego singla nie dostałoby ode więcej, niż nawet osiem kropka dziewięć. Może dziewięć. Ale więcej? W życiu.

Mielu: Co takiego jest w singlu czego nie widzieliście w innych pozycjach? Bardzo fajnie, że przez pół roku jedna armia ludzi testowała grę, a druga analizowała każdy ruch i próbowała stworzyć tytuł idealny, czyli na przykład taki, w którym nikt bezmyślnie nie będzie biegał szukając drogi. Nawet rozmieszczenie broni, ilość dostępnej amunicji, czy cokolwiek sobie wymyślicie – wszystko zostało przemyślane. Super nie? Super, ale gdzie podziały się pomysły na ciekawe poziomy, gdzie są te wszystkie „momenty", za które tak kochamy drugie Halo?

BB: Z przykrością stwierdzając, że najwyraźniej Chrystus Was opuścił, spytam tak: czy kampania w Halo 3 jest dla Was bajką do przejścia? Jak historia w MGS? Czy może raczej to punkt wyjścia do jakiejś własnej formy rozrywki z tym, co gra oferuje? Dla mnie jest to jakiś świat, w który regularnie wpadnę – raz samemu, na Heroicu, szukając czaszek, kiedy indziej znowu z kolegami, dla zabawy, na Normalu, a jeszcze innym razem samodzielnie, na Legendary, próbując udowodnić sobie, że jestem mężczyzną, a nie chłopcem. Bungie dostarczyło taki sandbox, w którym można bawić się latami. Nie liczę tu spędzonych godzin przy przechodzeniu gry, a spędzone na zabawie miesiące. Co mnie interesuje, czy plansz jest osiem, czy dziesięć, jeśli stanowią tylko podstawę mojej własnej zabawy z grą?

Mielu: Okej, czyli dla hardcore'owych wyjadaczy (do takich BB się na pewno zalicza – nie znam wielu osób do dziś grających nieustannie w Perfect Dark od 2000 roku) jest to doskonała gra, ale czy dla kogoś takiego jak ja, kto nie ma czasu sto razy wracać do tego samego tytułu też jest równie fajna? Rozumiem, że jest to zabawka do pograna, ale dla kogoś, kto szuka tu ciekawej rozrywki na jeden raz, w Halo 3 nie ma zbyt wiele bonusów.

Mac: Dla mnie zdecydowanie jest to bajka do przejścia, nie traktuję Halo 3 jak religii, nie mam zamiaru poświęcić jej najbliższych kilkunastu miesięcy. To zadanie dla hardcore'owców, wyznawców Halo, których jak wiadomo jest wśród ogółu graczy mało. Co przeciętny gracz wyniesie z tej gry? Niewiele – kampanie jest fajna, ale bez przesady, ostatnie levele raczej słabują. Pierwsze kroki online też nie muszą być przyjemne, nie każdy lubi szybko ginąć i jeszcze być obrażanym. Oczywiście to kwestia skilla (i przyzwyczajenia),



ale umówmy się, niewielu jest takich, którzy będą z zaangażowaniem Blizza zgłębiać tajniki tej gry. Dla tych, którzy mają na to ochotę, przygotowaliśmy dział Combat Evo.

Gulash: Rozczarowało mnie AI konsolowych żołnierzy, którzy mieli wspierać Master Chiefa w walce. Ja wiem, że MC to superżołnierz, najlepiej wyszkolony, najtwardszy kawał skurczybyka, a chłopaki napierające z boku coś tam raz na jakiś czas ustrzelą, ale jeśli chodzi o kierowanie pojazdami, to ich zachowanie jest wręcz tragiczne. Czy te jeżdżące, czy latające – jeśli ktoś ma ochotę, powiedzmy przechodząc drugi raz grę zasiąść przy karabinach, kompletnie nie można zdać się na ich umiejętności. Szkoda, że Bungie tworząc tak dobrą inteligencję przeciwników nie poświęciło więcej uwagi naszym pomagierom.

Mielu: Żaden nie zaklinował się w przejściu tak, że nie mogłem przejść, więc nie narzekam.

Z PRZYKROŚCIĄ STWIERDZAJĄC, ŻE NAJWYRAŹNIEJ CHRYSTUS WAS OPUŚCIŁ, SPYTAM TAK: CZY KAMPANIA W HALO 3 JEST DLA WAS BAJKĄ DO PRZEJŚCIA? JAK HISTORIA W MGS? CZY MOŻE RACZEJ TO PUNKT WYJŚCIA DO JAKIEJŚ WŁASNEJ FORMY ROZRYWKI Z TYM, CO GRA OFERUJE?

qsh: Co to za rozdzielczość? 640p? Kto to wymyślił? Czy faktycznie prawdą okaże się, że X360 pokazał wszystkie swoje możliwości wraz z Gears of War? Dlaczego H3 nie zrywa nam tupetów oprawą? Podzielony ekran w kampanii?

Gulash: No nie, bez przesady – to miejscami prześliczna gra. Ja myślę, że prace nad Halo 3 rozpoczęły się od razu po zakończeniu Halo 2, jeszcze na bebechach starego Xboxa, a potem stopniowo dorzucano wyższą rozdziałkę, efekty graficzne i inne bajery. Jest to gra po prostu korzeniami tkwiąca w poprzedniej generacji. Kto wie, być może H3 planowano jeszcze na starego Xboxa i miało ukazać się w rok po H2? Takie rzeczy, jak cięcie jednej historii na dwie części są już obecne w kinach (Piraci z Karaibów 2 i 3), to czemu nie miałyby pojawiać się i w grach video, a że Halo to Halo, to klient i tak się skusi...

Mielu: A może to Xbox już nie wyrabia? Nie, lepiej nie będę tak pisał, bo nie ma potrzeby dokładać się do wojen konsolowych. Faktem jest, że największe, najważniejsze tytuły (prócz Gearsów) na X360 nie zachwyciły grafiką.
Mnie rozczarowała fabuła. Szczerze, zupełnie nie czuję tej całej otoczki i tak się zastanawiam, czy gdyby nie książki i to całe marketingowe gadanie o ostatniej walce oraz MC – wielkim bohaterze, to czy poczułbym klimat wielkiej wojny.

Mac: Xbox może i to sporo, rację ma Gulash – H3 nie było od początku tworzone z myślą o X360, na co wskazuje choćby niższa rozdzielczość, a wiadomo, że konwertowanie na mocniejsze sprzęty nigdy nie przebiega absolutnie bezboleśnie. Najwyraźniej Bungie nie miało czasu na stworzenie absolutnie nowego silnika do gry, bo to przecież robota na przynajmniej rok, a i tak nie do końca wiadomo, czy efekt końcowy będzie zadowalający.

BB: Ja także przyznam, że Halo 3 mnie w kilku punktach zawiodło. Czy rozczarowało mnie graficznie? Chyba nie, bo są tam przepiękne momenty, choć z drugiej strony, zawiodłem się na tym, że gra jest po prostu nierówna (druga misja jest potwornie brzydka, podczas gdy ta, w której pierwszy raz na Ziemi pojawia się Flood wizualnie powala). Gra zawiodła mnie także fabularnie, kiedy okazało się, że cała otoczka nijak ma się do gry. Kampania marketingowa, sugerująca poważne podejście do tematu, pokazująca strach i ból w świecie ogarniętym wojną, nie ma przełożenia na grę, w której radośnie latamy sobie po planszach i wyżynamy wrogów. A mógł być prawie MGS.

qsh: A gdzie tutaj miejsce na wzloty i upadki razem z żołnierzami? Na jakieś dramaty poszczególnych ludzi wymienionych z nazwiska? Przecież można było dać kilka takich małych, drugoplanowych ról. Ot, choćby kolesia badającego MC zaraz w pierwszej misji. Ten motyw pojawiał się w każdej części, gdyby go tak wykorzystać w jakiś zabawny sposób. A rola Arbitra? Płomienny początek nijak ma się do stonowanych relacji w dalszych misjach.

BB: Zrzędzicie tu, narzekacie, ale nie zmienia to faktu, że dla mnie Halo 3 to gra roku. Nieważne, czy na Xboksa, czy też nie. Nie pojawił się, i nie pojawi się raczej do grudnia tytuł tej klasy. Halo 3 wyznacza nowe drogi, którymi gry FPP powinny iść. Nie chodzi tu wcale o jakąś szczególną rewolucję w gatunku, tylko o rzeczy, które dla mnie będą definiować dobre gry FPS w czasach Internetu i sieciowego współzawodnictwa. Po pierwsze, pokazuje to kim jesteś. Możesz stworzyć i pomalować własnego Chiefa czy Elite'a, możesz pokazać także czego dokonałeś, prezentując własne statsy i medale. Możesz grać tak, jak lubisz, tworząc własne tryby multiplayerowe. Jeśli Ci tego za mało, możesz zmodyfikować przygotowane przez twórców mapy, wykorzystując edytor Forge. Możesz oddawać się walce z Brutes'ami na czterech poziomach trudności, poszukując poukrywanych czaszek, które odblokują ukryte opcje i bonusy. Możesz bawić się kooperacyjnie nawet z trzema kolegami. Możesz oglądać replaye, robić screenshoty, edytować filmiki, a następnie wrzucać to wszystko do sieci, aby Twoi znajomi też mogli się nimi cieszyć. I wreszcie – możesz czerpać niekłamaną przyjemność z gry w Halo. Po prostu.

Mielu: Bioshock nie idzie tą drogą, a wolę właśnie przygodę w Rapture niż „kończenie walki". Widzę napisy końcowe i czuję się spełniony. Odwiedziłem przemyślany, tętniący dziwnym życiem świat. Pokombinowałem z plasmidami, wymyśliłem jak pokonać Big Daddy'ego. Przeżyłem niesamowitą historię z głównym bohaterem. Bioshock nie musi mieć edytora map, opcji kolorowania na różowo splicerów, nie musi mieć w ogóle multi żeby rządzić i dzielić. Halo 3 bliżej do Painkillera, radosnej strzelaniny, gry do pogrania, w której fabuły w ogóle mogłoby nie być. Nie tego się spodziewałem, może dlatego poczułem się rozczarowany.

Mac: Halo 3 zawiodło mnie pod wieloma względami. Grafika dobra, ale bez przesady. Fabuła nijaka, bohaterska otoczka nadmuchana jak piersi Dody, ale nie tak fajna. Cały czas mam wrażenie, że H3 to tylko ładne opakowanie wciskane mi przez wyszczekanego domokrążcę. Bo w sumie, jak zdjąć powłoki hype'a i sztucznie podsycanych przez Microsoft oczekiwań graczy, to jest to tylko strzelanka z fajnymi broniami. A najtrudniej się jest przecież przyznać do tego, że tak oczekiwana gra jednak nie spełnia oczekiwań. Co zresztą widać po ocenach dla Halo 3 na świecie i naciąganych usprawiedliwieniach, jakie w recenzjach zamieszczali recenzenci, w przypadku innych bajek tak bardzo przecież wyczuleni na wszelkie niedociągnięcia. Jak dla mnie to nie jest żadna „gra roku" tylko „najlepiej wypromowana i sprzedana gra roku".

Gulash: Granie w sięci mnie nie kręci. „Sięci" specjalnie, żeby było do rymu. Ja chcę więcej takich gier jak Bioshock czy Metroid Prime 3:

Corruption, które wsysają do sugestywnie wykreowanego świata na kilkanaście godzin. Single player uber alles.

qsh: No to wiemy już, że Halo 3 pokazuje, w którą stronę ruszyć powinni wszyscy twórcy wieloosobowych strzelanek sieciowych. Bioshock za to wskazał kierunek, jaki obiorą (daj Wielki Elektroniku) kampanie dla jednego gracza. Walkę kończyłem nie więcej, jak 20 razy (w tym na Legendary samemu). Misji jest mało, gorących patentów jak na lekarstwo. Rozgrywka jest do bólu schematyczna, Brutsy to przeciwnicy z księżyca, fabuła się kołysze na wietrze razem z chybioną otoczką. A, tak sobie falsyfikuję i wystawiam nerwy Blizza na próbę.

Gulash: Dobrze, że się wytłumaczyłeś, bo sam to recenzowałeś, bydlaku, i wystawiłeś dość wysoką jak na mój gust ocenę.

Marcellus: A ja się nie zgadzam, z tezą że Halo 3 wyznaczyło jakikolwiek kierunek w czymkolwiek oprócz gigantycznych nakładów na promocję, hype'owania i marketingu wirusowego – innymi słowy, robienia ludziom wody z mózgu. Owszem, to bardzo dobra gra online i niezła offline, ale żadna tam rewelacja czy wzór do naśladowania. Nie przeczę, wiele elementów jest bardzo dobrych, ale w kwestii grywalności (i nie mówię tu o statsach, czy Forge, ale o samym ganianiu się i strzelaniu) online i offline, powtarzam, ta gra nie wniosła nic, czego inni developerzy nie zrobili już lepiej i nowocześniej, choćby oferując więcej możliwości decydowania kim chce się być podczas starć online i jakich broni od początku używać. A H3 wieloma rozwiązaniami nadal tkwi w moim odczuciu w czasach kleja.

qsh: Pozwólcie, że podsumuję to morze smutków i żali. Okazuje się, że Halo 3 to bieganie, skakanie, strzelanie i rzucanie granatami. Można zrobić to samemu i bawić się kilka godzin nie znajdując tutaj żadnych nowych mechanizmów czy rozwiązań. Można też bawić się z kolegami, a nawet całymi stadami znajomych. Co prawda klany stworzymy poza grą, takie nieformalne, ale da się wyćwiczyć zgraną ekipą kilkadziesiąt taktyk i walczyć z zapaleńcami z całego świata. Istna masa ludzi zwabiona niesamowitymi działaniami marketingowymi dała się złapać w sieć. Obiecano nam bogate doświadczenia duchowe. Jeśli ktoś uwielbia duchowo się szkolić śmigając na mapie z kilkoma kolegami, dobrze trafił. Kampania nie jest taka, jak obiecano. Multi przerosło oczekiwania. I to ono wywindowało tak ocenę. Załóżmy, że kampania jest na 8, multi ciągnie do 9, a reklama do 10. Ci odporni na działania PR, profesjonaliści i wymiatacze, zatrzymują się gdzieś pomiędzy. Nie chce Wam się grać? To... ;) ■■

PROJEKT MGS

SOLIDNY WĄŻ KONTRA RESZTA PODŁEGO ŚWIATA

Ostatnie miesiące w świecie Metal Gear to głównie hałas wokół nowego, ostatniego już trailera MGS4, ale żyjemy nie tylko informacjami, które wypłynęły bezpośrednio z niego.
// mielu@neo-plus.pl

W tym miesiącu zrezygnowaliśmy z kolejnej odsłony biografii Hideo Kojimy. Do tego tematu powrócimy następnym razem.

MGS 4 PO TGSIE

Mistrz Kojima obiecał, że w najnowszym MGSie pojawi się największa w historii serii liczba postaci znanych z poprzednich części. Jedną z nich ma być naczelna femme fatale Snake Eater, czyli Eva. Jaką tym razem rolę odegra? Trudno wyczuć. Każe bohaterowi mówić na siebie „Big Mama", jakkolwiek śmiesznie by to nie brzmiało. Wiadomo już, że ów pseudonim w Chińskiej Republice Ludowej oznacza cenzora Internetu, jak również żonę najstarszego wuja, w tradycji chińskiej zajmującego się całą rodziną. Co ciekawe, pomimo siedemdziesięciu ośmiu lat na karku trzyma się wystarczająco dobrze, by stawiać czoła Patriotom.

O składzie nowego FoxHound wspominaliśmy krótko w zeszłym miesiącu, niewiele więcej możemy dodać teraz. Czarnoskóry Ed jest drugim dowódcą, zaraz po Meryl, a jego specjalność to komunikacja. Ten wytatuowany jegomość doskonale posługuje się karabinem snajperskim. Jonathan, to masywny, a jednocześnie bardzo małomówny żołnierz odpowiadający za wsparcie. Do sesji motion capture tego bohatera zatrudniono samego Motosadę Mori, wojskowego doradcę serii, co jest gwarancją pełnego profesjonalizmu jego ruchów. Wyjaśniło się również, kim jest tajemnicza, zamaskowana postać znana z wcześniejszych trailerów. To Johnny Sasaki (code name Akiba), którego fani poprzednich części kojarzą jako komicznego i nieporadnego żołnierza mającego problemy z wypróżnianiem się. Jego oficjalna rola w jednostce to „specjalista od urządzeń technicznych", jednak jego umiejętności w tej dziedzinie pozostawiają wiele do życzenia. Prawdopodobnie jako jedyna osoba w FoxHound nie posiada nanomaszyn i nie podlega systemowi SOP.

W KRĘGU OSTRZEŻEŃ

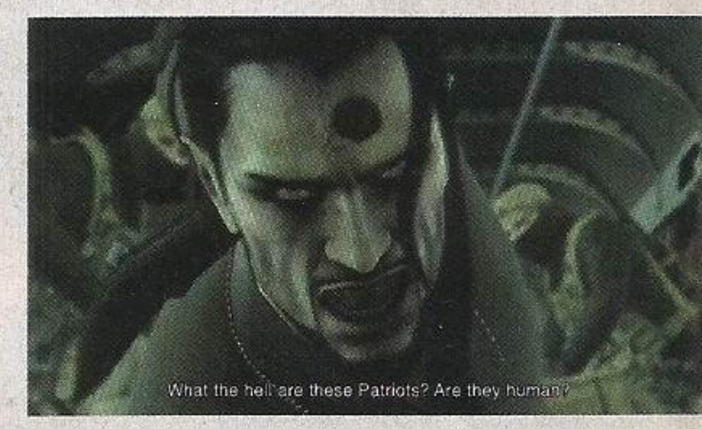
O pozostałych nowych postaciach poczytacie w ramce, teraz czas na informacje na temat systemu rozgrywki. Tajemniczy biały krąg wokół Snake'a długo nie dawał spokoju fanom. Wielu z nich doszło do słusznego wniosku, że to jakaś forma radaru. Pojawienie się uwypukleń wskazujących określony kierunek oraz zmiana koloru poinformują o tym gdzie i w jakiej odległości znajduje się patrol. Gdy bohater zostanie zauważony, włączy się alarm, ale nie będzie on dzielony na fazy, jak w poprzednich częściach. Gracze informowani będą o sytuacji spokoju (biały kolor kręgu) i zagrożenia (czerwony). Gdy zrobi się zbyt gorąco, Snake skorzysta z CQC. Ten lubiany przez graczy system w znacznie rozbudowanej w stosunku do MGS3 formie pojawi się w Guns of the Patriots. Znaczącą nowością będzie możliwość ataku nawet, gdy bohater w danej chwili mieć będzie obie ręce zajęte (np. trzymając karabin). Solid zaimponuje swoją techniką nawet Eve'ie, ale na nic się przyda walka wręcz, gdy Wąż stanie oko w oko z kilkoma przeciwnikami. Wtedy pomocny okaże się granat usypiający. Aż dziw bierze, że ta „broń" pojawiła się w MGSie dopiero teraz, tyle lat po pistolecie na strzałki.

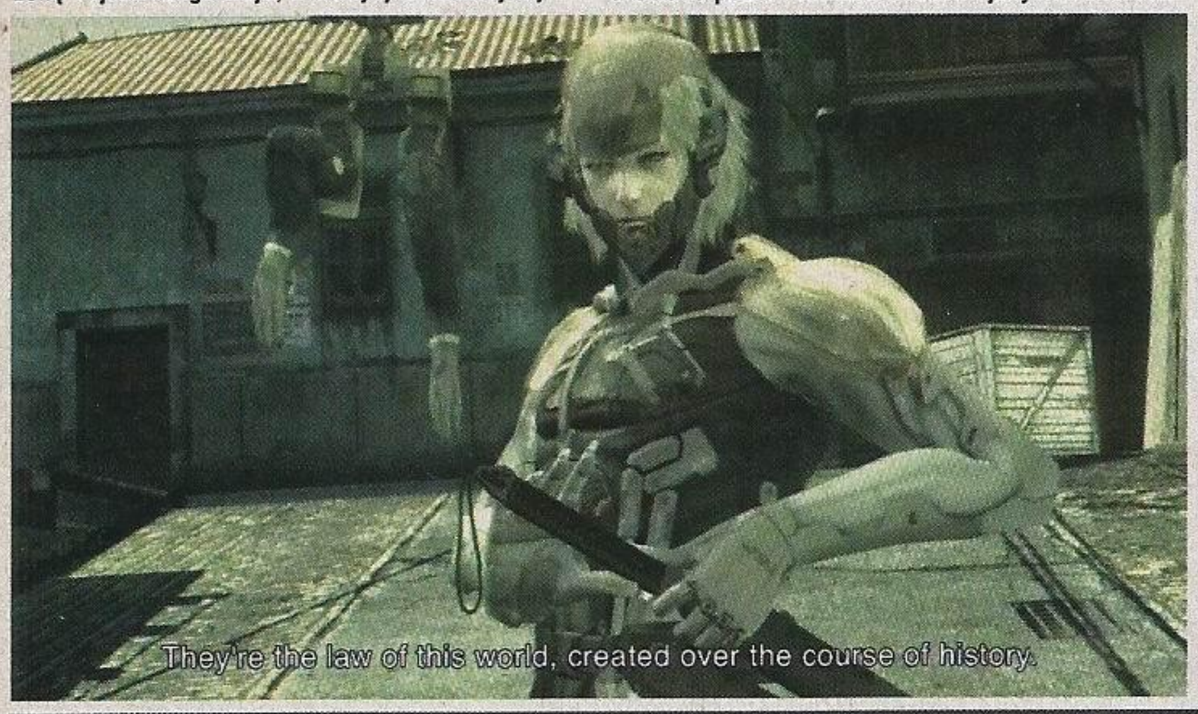
Cały czas chodzi jednak o zostawanie w ukryciu. O stopniu „wtopienia się" bohatera w otoczenie poinformuje znany z trzeciej części Camo Index. Na trailerach i prezentacjach pokazano nową akcję, czyli udawanie trupa. Aby nabrać w ten sposób przeciwnika trzeba będzie, pozostając poza zasięgiem jego wzroku, wcisnąć i przytrzymać trójkąt. Postać nie może jednak leżeć na drodze, którą porusza się strażnik.

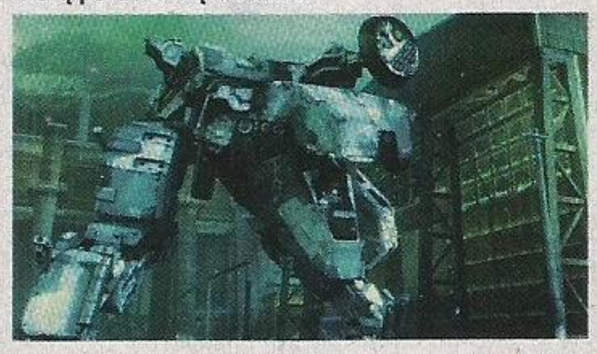
BYĆ ALBO NIE BYĆ

Hideo zdecydował, że w przypadku następnych części wcieli się w rolę producenta, całą resztę prac pozostawiając zespołowi. Jednak nie ma się co spodziewać powrotu Snake'a w MGS5. Nawet przy założeniu, że nowa historia z udziałem Węża byłaby wierną kopią jego poprzednich przygód, to bez Hideo ta postać straciłaby na autentyczności. Dlatego Snake musi umrzeć czy fani tego chcą, czy nie. Co ciekawe, sam twórca zdecydował się uchylić rąbka tajemnicy odnośnie pierwotnego zakończenia MGS4. Snake i Otacon mieliby łamać prawo działając w imię sprawiedliwości, za co pod koniec gry zostaliby skazani i zabici. Ostatecznie porzucono ten pomysł, ze względu na sprzeciw całej ekipy tworzącej GotP. Nie ma czego żałować, brzmi to naprawdę słabo. W każdym razie, zanim Wąż umrze, odwiedzi Amerykę Południową, Europę Wschodnią, Bliski Wschód, a nawet... Shadow Moses! Fragment ostatniego trailera pokazał Węża siedzącego za sterami MG Rexa i Liquid Ocelota kierującego MG Rayem. Akcja toczy się w miejscu podobnym do Shadow Moses właśnie, ale czy powrócimy w to kultowe w kręgach fanów MGSa fikcyjne miejsce? Przekonamy się za jakiś czas.

Opracowała ekipa Zanzibar [www.metalgearsolid.us] w składzie Ann, kotlet, kul, Johny Sasaki oraz Saladin01. Jak zwykle pomagał i wszystko zepsuł Mielu. ■■







SOLIDne informacje

▶ WY PATRIOTÓW SYNY
Kto nie grał w poprzednie części skorzysta z retrospekcji dostępnej w MGS4 podczas oglądania niektórych filmików. Naciskając odpowiedni przycisk zobaczy na przykład scenkę prezentującą starego Metal Gear Rexa i porównanie z nowym modelem z Guns of the Patriots.
Nie zapomniano o fanach militariów, którzy położą ręce na blisko siedemdziesięciu rodzajach broni, nie wspominając już o możliwości ich modyfikacji na przykład o lunetę czy granatnik. Ta opcja z pewnością przyda się do walki z najemnikami będącymi pod kontrolą SOP („Sons of the Patriots"). System ten jest niczym innym, jak zespołem nanomaszyn przeznaczonym do zwiększania umiejętności żołnierzy, ale też do kontrolowania ich emocji, a w szczególności do eliminowania strachu. [saladin01]

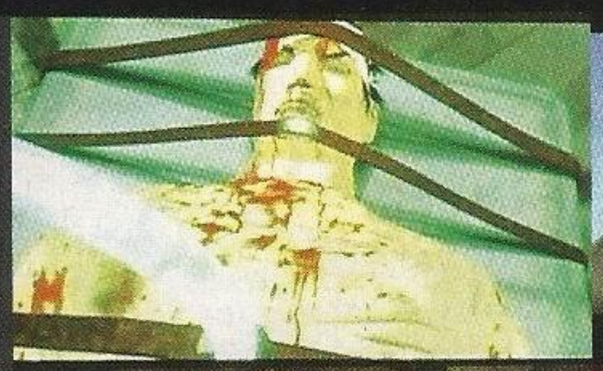
▶ NO PLACE TO HIDE!
Prezentacji na TGS mającej wprowadzić zwiedzających w tajniki rozgrywki w najnowszym MGSie nie da się nazwać mianem zwyczajnej. Grupki graczy wprowadzano do sali, gdzie ubrana w wojskowy mundur Japonka rozkazywała im słuchać wykładu. W pewnym momencie włączano alarm głoszący, że na sali znajduje się szpieg, po czym wyprowadzano jednego z uczestników pokazu. Następnie kilku gości było wzywanych do odpowiedzi przez prowadzącą. Naturalnie nikt nie ważył się pomylić. Sam wykład wzbogacony był o filmy pokazujące zastosowanie poszczególnych ruchów bohatera, duży nacisk położono na wyjaśnienie pracy kamery i przycisku kontekstowego. [kul]

▶ WITAMY NOWYCH
Drebin: mistrz magicznych sztuczek. Aby jak najwierniej odtworzyć je w grze ,do sesji mo-cap zatrudniono profesjonalnego sztukmistrza. Ten ubrany w wojskowe spodnie i marynarkę koleżka nazywa siebie „oczyszczaczem broni". Świadomie łamie zasady systemu SOP modyfikując oznakowaną broń używaną przez żołnierzy PMC tak, aby można było z niej korzystać bez odpowiedniego ID. Odegra bardzo ważną rolę, dostarczając bohaterowi różnego rodzaju uzbrojenia. Towarzyszy mu szara małpka o imieniu Little Gray.

Sunny: córka Olgi, porwana przez Patriotów zaraz po przyjściu na świat. Jest małym geniuszem i choć ma dopiero dziewięć lat wraz z Otaconem skonstruowała Metal Geara MK II. Jej rola nie jest do końca znana, wiadomo tylko, że prawdopodobnie została odbita z rąk Patriotów. Kojima mówi, że to jedna z najważniejszych postaci, mająca bardzo duży wpływ na fabułę MGS4.

Haven Troopers: jak dotąd największa niewiadoma. O tych tajemniczych paniach można powiedzieć jedynie, że są elitarnymi żołnierzami Liquid Ocelota. Ich strój, a w szczególności spodnie i obuwie, kojarzy się z uniformem Vampa, co wzbudza podejrzenia na temat ich roli w czwartym emgieesie. [Ann]

▶ W ARABII JAK W USA
W MGS 4 zabraknie „regionalnych" motywów w stylu rosyjskiego akcentu żołnierzy w drugiej części czy pisanych cyrylicą informacji na tablicach i urządzeniach w Snake Eaterze. Niestety, wszelkie napisy na elementach otoczenia na Bliskim Wschodzie będą po angielsku, co może wyglądać sztucznie i kiczowato. Wiadomo, że miejscówka znana z trailera i dema nie znajduje się w Arabii Saudyjskiej. Miasto zostało od podstaw zbudowane na potrzeby gry, by jak najbardziej pasować do jej charakteru. [kotlet]



MARTWE PIKSELE

Tym razem w Martwych Pixelach poświęcimy się jakże produktywnemu zajęciu rozkopywania zbiorowej mogiły... // Dr Max

Ależ ładnie się nam to zbiegło z wyborami i tak zwanym „chodzeniem na groby", to ruszajmy z tym konduktem bez dalszej, nomen omen, zwłoki.

Jako się rzekło, tym razem zajmiemy się nie jednym, a kilkunastoma tytułami, których koniec nastąpił przedwcześnie. Mowa o kontynuacjach znanych (bądź nie) serii, które z tych czy owych powodów nie dostały od losu i producentów szansy na zaistnienie w czytnikach i umysłach graczy. Zacznijmy tendencyjnie, od gier szczególnie umiłowanych przez autora niniejszego tekstu, czyli staroszkolnych przygodówek znanej stąd i z owąd firmy LucasArts. Sam & Max Hit the Road i Full Throttle to tytuły traktowane z nabożną czcią przez miłośników pecetowych gier przygodowych, I to w pełni zasłużenie. O ile jednak Sam i Max doczekali się całkiem udanej kontynuacji na PC, o tyle mało kto wie, że swego czasu pojawiła się duża szansa zaistnienia tej serii na konsolach. Freelance Police, bo tak miała nazywać się gra, miało być pierwszą próbą przeniesienia klasycznej gry w trzeci wymiar, zapowiadającą się do tego nad wyraz obiecująco. Tytuł tworzyli starzy wyjadacze pracujący wcześniej nad pierwszą częścią gry, w projekt zaangażowany był także Sam Purcell, twórca oryginalnego komiksu i postaci Sama i Maxa. Niestety, z jakiegoś powodu LucasArts zdecydowało się przestać finansować projekt. Podobnie stało się z kontynuacją Full Throttle, zatytułowaną Hell on Wheels. Tak zwane „dobrze poinformowane źródła" twierdzą, iż szefostwo firmy George'a Lucasa uznało przygodówki za gatunek zbyt niszowy i nie rokujący nadziei na kolosalne zyski, aby kontynuować jego finansowanie. Co w sumie nie dziwi, a jedynie smuci pogardą, jaką żywi rynek dla produkcji opartych w przeważającym stopniu na fabule. Tak czy siak, psychopatyczny królik i jego odrobinę mniej psychopatyczny partner – pies doczekali się w końcu kontynuacji swych przygód. Harley'owiec Ben i jego gang, bohaterowie Full Throttle, nie mieli tyle szczęścia i odjechali w niebyt w blasku zachodzącego słońca.

Podobny los spotkał inną postać, tym razem o stricte konsolowym rodowodzie – Vectormana – znanego z 16-bitowej konsoli Segi. Każdy, kto zetknął się z pierwszą grą z tym składającym się z kulek bohaterem, wie, że była to postać z potencjałem. Niestety, Sega postanowiła ciągnąć inne, niekoniecznie bardziej charyzmatyczne serie, jak chocby delfina Ecco, czy ich flagowego niebieskiego jeża. Osobiście nie miałbym nic przeciwko uśmierceniu Sonica, jeśli dzięki temu mógłbym cieszyć się dalszymi przygodami Vectormana, ale cóż zrobić... De gustibus, itd. W istocie kolejna, bardziej „dorosła" gra z zielonym ludkiem była przygotowywana na Xboxa i PS2. Niestety, jak już wspomniałem, skośnoocy panowie postanowili skupić się na innych seriach, rokujących większe – według nich – sukcesy finansowe, i tak oto kulkowy ludzik skończył spuszczony w klopie. Niezasłużenie.

To samo spotkało innego, lepiej znanego bohatera ery 16 bitów, Donkey Konga. Tym razem jednak u podstaw takiej, a nie innej decyzji legły przyczyny stricte – za przeproszeniem – polityczne. Donkey Kong Racing był tytułem bardzo dobrze przyjętym na N64, zaś jego kontynuacja na GameCube'a wydawała się tylko kwestią czasu. I rzeczywiście, kolejna część wyścigów ze słynnym gorylem i resztą ferajny w rolach głównych była opracowywana na GCN. Prace stanęły w momencie, gdy Rare opuściło gościnne progi Ninny rzucając się w objęcia Microsoftu. Przykre, ale wszystkie chwyty dozwolone w miłości i na wojnie. Nawet tak niszowej jak wojna producentów konsol.

Jeszcze bardziej przykra sytuacja zaistniała w przypadku kontynuacji jednego z cichych hitów pierwszej PlayStation. Obie części Fear Effect cieszyły się uznaniem zarówno graczy, jak i recenzentów. Nie jestem co prawda w stanie stwierdzić czy to uznanie przekładało się na wyniki sprzedaży, tak czy inaczej – zapewne nie wszyscy wiedzą, że Kronos, twórcy gry, zaprezentowali wstępną wersję gry wieńczącej trylogię już w 2002 roku. Co stało się później – trudno powiedzieć. Podobno mniej więcej w owym czasie Eidos wziął sobie do serca jakość swych produktów i znacznie zaostrzył warunki, na jakich dopuszczane były do sprzedaży, czy choćby dalszej produkcji. Inferno było ponoć, choć nieco trudno w to uwierzyć, jedną z pierwszych ofiar owych obostrzeń. Historia robi się tym smutniejsza, gdy wspomnimy, że Kronos – wyrwawszy się spod opieki Eidos – próbowali opchnąć kontynuację Fear Effect co najmniej kilku innym wydawcom. Nikt jednak nie wyraził zainteresowania i firma upadła niedługo później. Dziwny jest ten nasz gierkowy świat.

Inną serią, która nie doliczyła do trzech było Nightmare Creatures, znane choćby z PS one i Dreamcasta. Dla przypomnienia, obie gry były chodzonymi nawalankami, w których czyściliśmy wiktoriański Londyn z piekielnych pomiotów niejakiego Adama Crowleya. O ile pierwsza część została przyjęta całkiem ciepło i większość opiniotwórczych szmatławców poklepała ją po główce, o tyle druga część była często-gęsto krytykowana za monotonną rozgrywkę i ewidentne niedopracowanie programu. Nawet Rob Zombie na ścieżce dźwiękowej nie był w stanie zagłuszyć ewidentnych baboli, których gra była pełna. To nie zniechęciło jednak twórców – firmy Kalisto, odpowiedzialnej też za rewelacyjną przygodówkę na PC Dark Earth – do rozpoczęcia prac nad kolejnym sequelem. Gra miała ukazać się w 2003 roku i wprowadzać poważne innowacje, głównie, acz nie tylko, w kwestii grafiki. Ciekawym pomysłem był podział gry na dzień i noc oraz wynikające z tego konsekwencje. Otóż, bohaterka egzystowałaby w swego rodzaju symbiozie z towarzyszącym jej krukiem (ktoś jeszcze pamięta Brandona Lee?), natomiast w nocy łączyliby się w jedną, potężną istotę. Niestety, już w 2002 roku Kalisto przestało istnieć. Prawa do tytułu zostały wykupione przez Ubisoft, który jednak nie zdecydował się na ciągnięcie prac nad Angel of Darkness, aczkolwiek były prowadzone przez pewien czas prace polegające głównie na całkowitym przebudowaniu podstaw gry stworzonych jeszcze przez Kalisto.

Małe firmy developerskie niestety często mają na rynku prze... tentegowane. Dobrym przykładem jest Bullfrog, czy dziś Lionhead – firma znana i obrosła uznaniem, ale fizycznie mikra. Z powodu małej liczby zatrudnianych pracowników należeli zawsze do ścisłej czołówki jeśli chodzi o przerywanie prac nad opracowywanymi tytułami. Tak też było z dwoma kontynuacjami ich jakże głośnych tytułów – Black & White oraz Dungeon Keeper. O ile kontynuacje B&W święciły tryumfy na PC, o tyle grze nie udało się nigdy zaistnieć na konsolach. A była na to szansa już w roku 2001, kiedy to Lionhead Software rozpoczęło prace nad Black & White: Titan, wersją gry na konsole (konkretnie, miała być wydana na pierwszego Xboxa). Niestety, firma nie dysponowała wówczas środkami finansowymi i zasobami ludzkimi wystarczającymi do dokończenia wszystkich rozgrzebanych projektów, wobec czego szefunio Molyneaux zmuszony został do uśmiercenia kilku z nich. Podobny los spotkał zresztą Dungeon Keepera 3, a szkoda choć częściowo ideę serii ładnie podtrzymał wydany niedawno Overlord.

Mógłbym snuć podobne przypowiastki bez końca, lista uciętych serii gier jest całkiem długa. Wystarczy wspomnieć o trzeciej części Shenmue, którą miał zostać obdarowany Xbox. Tudzież o nigdy nie wydanym sequelu sympatycznej postnuklearnej wyścigówki Powerslide. Albo o planowanej w 2004 roku kontynuacji kultowej swego czasu serii Alien Breed...

Czy możemy więc pomachać klasykom na do widzenia? Trudno powiedzieć. To prawda, iż pewne serie gier giną bezpowrotnie w pomroce dziejów, ale przy trwającej obecnie modzie na oldschool i odświeżanie starych pomysłów (ostatnio na przykład jakieś sentymentalne, pozytywne świry z Capcomu wzięły się za odświeżanie Bionic Commando, o nowych wersjach Street Fightera 2 czy Commando nie wspominając) nigdy nie wiadomo, która z antycznych serii zostanie wskrzeszona. Tym niemniej, wszystkim upadłym sequelom pozostaje życzyć spokojnego spoczynku. Oryginalność nie jest pisana większości kontynuacji, niektórym nie jest dane nawet zaistnieć, by dostarczyć nam odrobiny zabawy. RIP. ■■

LATAJĄCY SZKOT...

Tak właśnie nazywano Colina McRae – jednego z najlepszych i najpopularniejszych kierowców rajdowych.

Colin debiutuje w rodzimej Szkocji w 1986 r. W 1990 r. wygrywa pierwszy rajd zaliczany do mistrzostw Wielkiej Brytanii. W latach 1991 - 1992. McRae za kierownicą Subaru dwukrotnie zdobywa tytuł mistrza Wielkiej Brytanii. W 1993 r. po raz pierwszy wygrywa eliminację zaliczaną do Mistrzostw Świata – Rajd Nowej Zelandii. W 1995 r. Colin McRae sięga po tytuł rajdowego mistrza świata za kierownicą legendarnego już w świecie rajdów Subaru Impreza.

Colin McRae Rally to doskonale znana seria gier rajdowych, z którą zetknął się już chyba każdy. Pierwszy „Colin" zadebiutował w 1998 roku. Gra była absolutnym szokiem dla wielu (na tamten czas), oparta na licencji Rajdowych Samochodowych Mistrzostwach Świata odniosła ogromny sukces. Mało tego – była prekursorem nowego gatunku, gatunku gier rajdowych.

Colin McRae Rally 2.0 ląduje na rynku dwa lata później. Grafika zostaje znacznie ulepszona, model jazdy jest już bardziej symulacją niż arcade. Moim zdaniem jest to najlepsza część serii, której grywalność do dziś nie straciła nic na wartości, a nawet przewyższa niektóre nowe produkcje.

Colin McRae Rally 3 – seria wkracza w obszar nowej generacji. Zapowiedzi „Mistrzów Kodu" rozpalają ogromne nadzieje w fanach. Gdy gra pojawia się na rynku – rozczarowuje. Grafika nie jest największym minusem, jest nim model jazdy, który stoi na bardzo niskim poziomie i nie ma wiele wspólnego z prowadzeniem rajdówki w rzeczywistości.

Colin McRae Rally 04 – Codemaster biorą sobie do serca krytykę i tym razem wypuszczają doszlifowaną grę. Czwórka staje na wysokości zadania zacierając niesmak po trzeciej części.

Colin McRae Rally 2005 – Codies nie wiedzieć dlaczego w piątej odsłonie serii sięgają po rozwiązania z nieudanej części, oferując niemal identyczny model jazdy, jak w CMR3. Dochodzą nowe samochody, grafika po raz kolejny zostaje ulepszona, ale nie zmienia to faktu, że w tym momencie seria zaczyna stawać w miejscu.

Colin McRae DIRT – co tu dużo mówić – ceniona przeze mnie seria stacza się na dno. Grafika spełnia najśmielsze oczekiwania, jest wiele nowych ciekawych smaczków, ale skąd takie stwierdzenie? Wraz z szósta odsłoną mniej lub bardziej wiarygodna symulacja rajdów samochodowych przekształca się w radosną zręcznościówkę. Codemasters zadaje cios fanom symulacji, tworząc grę dla każdego, której opanowanie nie sprawi problemu nawet zielonemu w temacie. Realia rynku są okropne, a wszystko po to, by gra trafiając do szerszej grupy odbiorców, zarabiała więcej zielonych pieniążków – nie da się inaczej?

Jednak co by nie mówić, to dzięki Colin McRae Rally tak bardzo rozwinął się gatunek gier rajdowych. Seria to już legendarna. Duży wkład w grę miał sam Colin – podczas procesu tworzenia programiści opierali się na jego doświadczeniu. Niespodziewanie przyszłość serii staje pod znakiem zapytania...

Piętnastego września świat obiegła wiadomość o śmierci Colina w tragicznym wypadku. Pilotowany przez Szkota śmigłowiec runął na ziemię i doszczętnie spłonął. Wraz z Colinem zginęły trzy osoby, a wśród ofiar był też pięcioletni syn wielkiego mistrza.

Przeszywają mnie dreszcze, gdy piszę te słowa, ciężko jest pogodzić się z odejściem Colina. Z tego miejsca chciałbym złożyć hołd Colinowi McRae w imieniu wszystkich graczy i ekipy NEO+. Dziękujemy Ci, na zawsze pozostaniesz w naszej pamięci... [Motorsportman]

RETROSPEKCJA

ULICZNY WOJOWNIK

CZYLI Z RYU I KENEM PRZEZ KOLEJNE DEKADY

Pisząc w tym miejscu kilka miesięcy temu o Megamanie, wspomniałem jaki problem stanowi ilość gier w serii. Otóż, moi drodzy, to było nic, jedno wielkie NIC w porównaniu z zilionami sequeli, prequeli, edycji specjalnych i okolicznościowych jakie wydała na świat niepozorna z początku marka Street Fighter. Samo wyliczenie wszystkich wersji najbardziej kultowej gry z serii – SFII – jest zadaniem ponad siły jednostronicowej rubryczki. Postanowiłem więc skupić się tylko na tych grach z SF w tytule, które wniosły cokolwiek świeżego do sagi. Ale zacznijmy od samego początku.

W 1987 w japońskich salonach gier debiutuje sobie pewna nowa gierka. Zwie się Street Fighter i jest bijatyką 1 na 1, w której gracz kontroluje niejakiego Ryu (i tylko jego!) i musi zmierzyć się z serią przeciwników, używając przy tym szokującej liczby trzech ciosów specjalnych. Owe trzy ciosy specjalne – Hadouken, Shoryuken, Tatsumaki Senpukyaku (po ludzku: Fireball, Dragon Punch, Hurricane Kick) – staną się, obok małego wojownika Ryu, wizytówką serii na kolejne dwadzieścia lat. Sama gra jednak nie odniosła wstrząsającego sukcesu, choć cieszyła się powodzeniem na automatach i została skonwertowana m.in. na konsolę TurboGrafx-16. Mało kto pamięta, że oryginalny automat SF miał jedno z ciekawszych i bardziej wówczas innowacyjnych rozwiązań kwestii sterowania. Otóż za zadawanie ciosu odpowiedzialny był tylko jeden przycisk, czuły na nacisk. Wykrywał siłę, z jaką gracz go dusił, i w zależności od niej Ryu zadawał cios słaby/szybki lub też silny/wolny. Niestety, rozwiązanie to okazało się mało praktyczne i po wielu awariach automatów Capcom ostatecznie z niego zrezygnował. Co, nawiasem mówiąc, stanowi pożyteczną lekcję na temat wprowadzania teoretycznie rewolucyjnych rozwiązań. Aktualną po dziś dzień.

Street Fighter II ukazał się w roku 1991. Świat nigdy już nie był taki sam. SFII był tytułem przełomowym i jedynym w swoim rodzaju, nie tylko dla serii o ulicznych wojownikach, ale dla gier w ogóle. Czy zdajecie sobie sprawę, że było to pierwsze mordobicie w którym gracz mógł wybrać swego zawodnika z puli postaci przygotowanej przez autorów? W tym wypadku do walki stawało (nie licząc bossów) ośmiu zawodników. Są to imiona, które zawsze już będę umiał wyrecytować bezbłędnie, obudzony o czwartej nad ranem: Ryu, Ken, Chun-Li, E. Honda, Blanka, Dhalsim, Zangief, Guile. Jeśli, drogi graczu, jesteś zbyt młody, żeby pamiętać szał, jaki wywołał w salonach gier, także w naszym szarym kraju, Street Fighter II, wiedz że przegapiłeś jedno z najbardziej niesamowitych zjawisk growych lat 90. Na „strit fajtera" przewalało się setki żetonów, ćwicząc specjale i próbując udowodnić, że jest się w stanie skopać dupę każdemu z bywalców salonu. Wokół tej gry utworzyły się z czasem niemalże oddzielne systemy wartości i specyficzny kodeks honorowy, w którym to mały frajer mógł nakopać największemu zakapiorowi na osiedlu i nikt nie miał w tej sprawie nic do gadania. Odepchnięcie grającego od automatu, albo podkradnięcie jego postępu w grze (poprzez wrzucenie żetonu przy odliczaniu czasu możliwej kontynuacji) także uznawane było za niewyobrażalne chamstwo i chłopak, który się tak zachował ściągał na siebie niechęć wszystkich stałych bywalców. Ale odpłynąłem w sentymentalne dygresje. Gra była niesamowita i jedyna w swoim rodzaju, gdyż jako pierwsza ukazała jaka głębia może kryć się w programie polegającym na naparzaniu się po mordach małymi ludzikami. Liczba ciosów i możliwych ich kombinacji połączona z mnogością zawodników zapewniła SFII jeden z najdłuższych żywotów w salonach gier w historii. Jestem zresztą pewien, że i teraz, gdy klepię niniejszy tekst, gdzieś na świecie ktoś nadal katuje tę szesnastoletnią już (trudno w to uwierzyć) grę. Ona też, odnosząc niespodziewany nawet przez Capcom sukces, zaowocowała największą ilością konwersji, odprysków i edycji specjalnych, z których większość nie wnosiła nic lub niemal nic do rozgrywki.

Jednym z chlubnych wyjątków był Super Street Fighter II, w którym nie tylko oddano do wyboru graczy czterech wcześniej niedostępnych bossów (Balrog, Vega, Sagat i obleśny dyktator M. Bison), ale też zaoferowano czterech zupełnie świeżych wojowników – Fei Long, Dee Jay, T. Hawk oraz Cammy, która szybko stała się postacią kultową, niemal na równi z duetem Ryu - Ken czy wojowniczą Chun-Li. Nie wdając się w niepotrzebne dywagacje, SFII był przełomem i niewyobrażalnym sukcesem w historii mordoklepek i gier w ogóle, ukazał się w jakiejś wersji niemal na każdej ówczesnej i późniejszej platformie sprzętowej i – czy kto lubi serię czy nie – należy się mu szacunek, choćby za same dokonania.

Lata mijały, a gracze zaczynali jednak mieć dosyć kolejnych, „odświeżonych" wydań nieśmiertelnej „dwójki". Coraz głośniejsze stało się nawoływanie o pełnoprawną kontynuację i już myślano, że trójka jest tuż, tuż. Capcom jednak wykonał niespodziewany ruch i zamiast pełnoprawnej trzeciej części zaoferował w 1995 roku... Prequel. Street Fighter Alpha (w Japonii znany jako Zero) był zdecydowanym krokiem naprzód, oferował lepszą grafikę, wzorowaną na animowanej adaptacji SFII, bogatszą animację i diametralnie odświeżony system walki. Ponadto, gra rozgrywała się pomiędzy pierwszą a drugą częścią SF i przywracała do czynnej służby kilku wojowników z zapomnianej „jedynki", takich jak Adon, Birdie czy Gen.

O ile Alpha okazała się dużym sukcesem i pociągnęła za sobą przeróżne edycje, wariacje i kombinacje starych tytułów (jak przystało na Capcom) a także dwa sequele, z których ostatni – Alpha 3 – przez wielu uważany jest za najbardziej dopracowanego Street Fightera w historii, o tyle druga wypuszczona w pamiętnym 1995 roku gra z SF w tytule powinien raczej zginąć w pomroce dziejów. Mowa o Street Fighter The Movie, grze towarzyszącej aktorskiej adaptacji serii, w której to po raz pierwszy i ostatni zastosowano digitalizowaną grafikę (tzn. użyto prawdziwych aktorów, jak w pierwszych trzech częściach Mortal Kombat). Gra była kupsztongiem, nie tylko dlatego, że została oparta o „udany inaczej" film, ale też przez kiepskie sterowanie i niedopracowany system walki. Jedyny wyjątek stanowiła konwersja na Segę Saturn, praktycznie napisana od nowa przez Acclaim i obdarzona systemem walki z wiecznie żywego SSFII.

W końcu, w 1997 roku światło dzienne ujrzała pełnoprawna trzecia część sagi. Street Fighter III spotkał się z mieszanym przyjęciem. Dla wielu okazał się rozczarowaniem, ja osobiście uważam, że to chyba najbardziej niedoceniona część serii. Sporo osób zniechęciły nowości zaimplementowane w systemie walki, takie jak Super Arts czy parowanie ataków, czyniące z SFIII najbardziej wymagającego i technicznego Street Fightera. Dzięki temu gra stała się głębsza, ale też bardziej wymagająca i mniej widowiskowa niż błyskający supercombosami SF Alpha. SFIII doczekał się dwóch kolejnych edycji, poszerzających pulę zawodników i rozbudowujących system walki. SFIII 3rd Strike stanowi ukoronowanie tego procesu i jedną z lepszych gier w serii. Należy też wspomnieć o jeszcze jednym odważnym posunięciu autorów tej odsłony – Ryu i Ken byli jedynymi występującymi w grze znanymi postaciami, reszta wojowników została stworzona od podstaw na potrzeby SFIII (aczkolwiek kolejne edycje zmieniły nieco ten trend, choćby poprzez dodanie w 3rd Strike Chun-Li).

Ostatnim pełnoprawnym odgałęzieniem serii był Street Fighter EX, czyli próba przeniesienia systemu gry w trzeci wymiar. Dla większości graczy, w tym niżej podpisanego, zdecydowanie nieudana. SFEX ukazał się na automatach jeszcze przed SFIII i zebrał bluzgi za słabą grafikę, nudny system walki i głupawe, przekombinowane postacie. Prawda jest taka, że Capcom miał niewiele wspólnego z całą trójwymiarową podserią, wszystkie trzy części EX zostały opracowane przez team Arika, na licencji twórców oryginalnych SF.

Co przyniesie przyszłość dla jednej z najbardziej szacownych serii japońskich gier? W tym roku Capcom ogłosił, że szykuje dwie niespodzianki dla fanów serii. W pierwszej kolejności uraczeni zostaną użytkownicy XBLA, którzy za niewielką opłatą otrzymają Super Street Fighter 2 Turbo HD, czyli klasyczną, mistrzowską część serii z odpowiednio podciągniętą oprawą graficzną i sprite'ami stworzonymi zupełnie od nowa, przeskalowanymi do wysokiej rozdzielczości. Co zresztą stanowi pierwszy taki wypadek, jeśli chodzi o Capcom.

Prawdziwa bomba gruchnęła jednak ledwie kilka dni temu, kiedy szefostwo Capcom zaprezentowało na Capcom Gamers Day Street Fighter IV! Filmik co prawda nie zawiera fragmentów rozgrywki, ani nawet nie zdradza czy gra pozostanie w 2D, czy też podąży z duchem czasu i przeskoczy w trzeci wymiar. Tym niemniej, krótkie demo prezentujące walkę Kena i Ryu niezwykle pobudza wyobraźnię, przede wszystkim zastosowanym stylem grafiki (przypominającym pastelowego rendera) mocno kojarzącym się choćby z Okami. Za wcześnie aby podawać jakiekolwiek pewniki na temat kontynuacji jednej z najważniejszych serii w historii gier, ale jedno jest pewne – dekadę po poprzedniej pełnoprawnej części, nadciąga NOWY STREET FIGHTER! Baczność, spocznij, rozpocząć jaranie się na maksa. ■■ **Dr. Max**

BOCZNE ULICZKI

Jak przystało na serię zawierającą XX tytułów, także Street Fighter może poszczycić się olbrzymią ilością pobocznych projektów, gadżetów i adaptacji. Poczynając od filmów animowanych – rewelacyjny Street Fighter 2 The Animated Movie i zdecydowanie mu ustępujący Street Fighter Alpha – poprzez komiksy o bardzo zróżnicowanym poziomie, których ułamek mogliśmy ujrzeć jakiś czas temu także w polskich kioskach (i był to ten udany ułamek, przede wszystkim w warstwie graficznej), kończąc na karciance, serialu animowanym i „nieoficjalnej" ekranizacji made in Hong Kong, w której to taki np. Honda występuje pod nazwiskiem Toyota. Khem, tak...
Nie wypada też zapomnieć o pokaźnej liczbie występów gościnnych w innych tytułach, takich jak Marvel VS Capcom, SNK VS Capcom, czy tytuły poboczne w rodzaju Puzzle Fightera.
Osobną kwestią jest niesławna filmowa adaptacja z JC van Dammem w roli Guile'a. Dla większości do dziś jest on symbolem krapowej ekranizacji gry i anty-filmem wszechczasów. Cóż, to chyba lekka przesada. Owszem, film jest skończoną kupą i w ogóle niewiele ma wspólnego z grą, ale jako parodia sprawdza się nieźle i zapewnia półtorej godziny dobrej zabawy i brechtania z koszmarnych dialogów i desperackich starań upchnięcia do filmu jak największej liczby wojowników, nie przykładając zbytniej wagi do logiki wydarzeń. W skrócie: sympatyczny kawałek filmowego sera, z ostatnią przedśmiertną rolą niezapomnianego Raula Julii.

STREET FIGHTER (1987)

STREET FIGHTER II (1991)

STREET FIGHTER ALPHA 2 (1996)

SFIII: THIRD STRIKE (1999)

O EKSPERTACH, ZOOFILACH, LASIACH I ODWIECZNEJ SZTUCE PODRYWU

Nikt nic nie wie, a jeśli wie, to nie wierzy. Niezłe pierwsze zdanie, co? Brzmi jak zapowiedź jakiejś katastrofy. Posłuchajcie...

Ostatnio byłem świadkiem testowania metody badawczej zastosowanej do reklamy pasty do zębów. „Pastę X poleca 9 stomatologów na 10" – znacie to? No to teraz jak to się robi. Idzie się do stomatologa i pyta: Dzień dobry, prowadzimy badania rynku. Jaką pastę poleca Pan pacjentom? Na co stomatolog: „Pastę A". Na co my: „A jeszcze jaką?". A on: „Pastę F". Na co my znowu: „A jeszcze jaką?" Na co on: „No, ostatecznie pastę X". Aha! Mamy Cię! I dopisujemy: „poleca pastę X". I tak pytamy 9 kolejnych, aż w końcu przypomni im się nazwa pasty, o którą nam chodzi. Albo to hasło: Używając pasty X masz o 30 procent mniej ubytków. Ale wiecie od kogo – od tych, którzy pasty wcale nie używają, rzecz jasna.

Pójdźmy dalej tym pasjonującym tropem (żeby na koniec z gracją zawinąć do gier). Oto krótki kurs tego, jak powstają newsy w prasie i TV (tej gorszej prasie i TV). Załóżmy, że na Bali ktoś spalił autobus z dziećmi jadącymi do szkoły. Jeśli powiemy o tym tak, nie ma co liczyć na sensację. Trzeba wzbudzić panikę. Dodajmy więc, że facet, który to zrobił – według plotki (bo plotki nikt nie sprawdzi) – jest imigrantem z Europy. Oooo, proszę. Teraz mamy gruby kawałek słoninki. Sikorki łykną. To dodajmy kolejne ciekawe słowo: „Jest kojarzony...". Na przykład: podejrzany jest kojarzony ze środowiskami pedofilskimi, a część tropów prowadzi do Polski. Widzicie jaka masakra? Ze zdarzenia, które nie ma kompletnie, ale to kompletnie znaczenia dla Polski, tworzymy w ułamku sekundy problem narodowy, używając słów, których można użyć w stosunku do każdego i zawsze. Mogę na przykład powiedzieć, że Gulash kojarzony jest ze środowiskami Chippendales w Polsce i generalnie można mi skoczyć, bo kto mi udowodni, że nie jest kojarzony? A w ogóle, to nawet nie wiadomo przez kogo miałby być ewentualnie kojarzony. W ten sposób można wsypać każdego i na wszystko.

Wszystkie te przemyślenia pojawiły się w mojej głowie podczas obserwacji subkultury ludzi grających na konsolach w HALO 3 w jednym z hipermarketów. Jak wiecie (lub nie) w hipermarketach stoją teraz konsole, na których można pograć. np. w HALO 3. Tym razem jest to sytuacja nietuzinkowa! Obok stoi konkret lasia ubrana w barwy konsoli i nie mająca biustu, żeby gracze skupiali się na konsoli, a nie ocieractwie (motyw ocieractwa zamknąłem w poprzednim numerze – mam nadzieję). Zarysujmy tę klasyczną scenę. Chłopaki podchodzą, grabie w kieszeniach, lasia stoi z wygaszaczem ekranu na twarzy – zero myśli, na stand by'u. Generalnie wszystko jej jedno. Ziomkowie kołują. Aż się chce w klimacie filmu przyrodniczego powiedzieć: „Niewielka grupa młodych samców, kołuje wokół młodej samicy i jej zasobów. Jeden z nich zwietrzył rywala". Faktycznie od drugiej strony zbliża się druga grupa, tym razem chłopaczki mają po 7-8 lat, więc nie będzie dla nich świętości hożej samicy – rzucą się na konsolę, nie spróbowawszy nawet miźnąć koleżanki. Na to młode samce nie mogą sobie pozwolić, instynkt, który wiódł

MOGĘ NA PRZYKŁAD POWIEDZIEĆ, ŻE GULASH KOJARZONY JEST ZE ŚRODOWISKAMI CHIPPENDALES W POLSCE I GENERALNIE MOŻNA MI SKOCZYĆ, BO KTO MI UDOWODNI, ŻE NIE JEST KOJARZONY?

ich praojców do podrywu, a potem efektywnego rozrodu, każe chłopakom przyszarżować i już po chwili, niby to, by pograć na konsoli, stoją przy symbolicznym „wodopoju".

Co teraz? Dwóch gra, jeden jęczy (bo mu nudno). Wreszcie jednak zagaduje, widać, że ciężko mu idzie. „Proste słowa z gardła nie chcą wyjść najbardziej" – jak śpiewa Muniek Staszczyk. No więc kolo zaczyna nawijkę: „Eeeeegghhhhhkkkk" – przeliczył się. Myśl jeszcze nie jest gotowa i po prostu zaparła się w krtani, wyraźnie dając do zrozumienia, że się stamtąd nie ruszy. Wprowadza to młodego samca w stan tyleż konsternacji, co przepraszam za sformułowanie, impotencji werbalnej. Tu w sukurs idą dwie kolejne osoby dramatu. Zaczyna koleżanka, która widzi, że jest źle, ale jej nudno i kręci ją, że koleś patrzy na jej szorty i ma odpływ krwi z mózgu. Przynajmniej jakaś rozrywka. „O co chodzi?" – pyta jak by nie wiedziała, że serce chłopaka jest na granicy uważanej przez współczesną kardiologię za stan możliwy do opanowania. „Chcielibyśmy kupić tę grę z kolegą" – ratuje przyjaciela z opresji drugi (w tle chór żołnierski: „Męęęęska przyyyyjaźń... tadaaaaaa" i trąby). „O, a co chcecie wiedzieć o grze?" – lasia nie jest zaskoczona. „Dużo tu broni?" – pyta kolega zdolny wydusić z siebie zdanie proste, oznajmujące. To i tak sporo, w porównaniu z przyjacielem, który myślami jest już zapewne po nocy poślubnej z kobietą, która super wygląda i jeszcze do tego zna się na konsolach i w ogóle przeszła na „ty" i chce z nimi gadać, i w ogóle...

Umówmy się, że tego kolegi już nie odzyskamy. Po tym, co widzi teraz oczami wyobraźni, nigdy już nie będzie sobą. Rozmowa dalej toczy się pomiędzy lasią i kolegą B. „Ile tu broni jest?" (HALO 3 – przypominam). „Siedemnaście" wypala lasia i ja oniemieję. „A nie jakoś więcej?" – koleżka jest wnikliwy. „Nie" – odpowiada lasia – „bo wiesz, oni tam piszą różne rzeczy, ale jak tak dobrze policzyć, to wyjdzie ci, że siedemnaście". Koleś oniemiał tak jak ja. Ale wali szybki reset mózgu i daje dalej. „A sztuczna inteligencja?" Na co lasia: „zupełnie inaczej, niż w poprzedniej części, lepiej to wygląda, ale to wiesz... strzelanka". Tym razem to już jestem pod wrażeniem... Ale życie ratuje mi następne pytanie: „A bo ja gram w Call of Duty ostatnie i nie wiem czy nie lepsze pod względem AI". I wiecie co lasia? „HALO ma inaczej zrobione AI, lepiej to tu wygląda znacznie...".

I nagle mnie olśniło. Nie potrzebujemy już specjalistów. Nie potrzeba się znać. Żadnych danych eksperckich. Oglądaliście film *Człowiek Roku*? Tam pojawia się taka propozycja: „Może zniszczymy kandydata na prezydenta oskarżając go o zoofilię? Ot, tak. To oczywiście nieprawda, ale świadków nie da się przesłuchać". Pamiętacie w debacie przedwyborczej, kiedy Pan Tusk powiedział, że Pan Kaczyński wyjął w windzie pistolet? Prawda czy nie, ale zweryfikujcie. Nie da się. A jak sprawdziła AI w tych wszystkich grach Pani z sklepie przy X360 i HALO? A jak policzyła bronie? Pamiętajcie: jedyną umiejętnością, która się w życiu liczy jest to, żeby umieć wypowiadać się ogólnikami, zupełnie bez pokrycia, ale tak, żeby nikt tego nie mógł sprawdzić*. Każda praca stoi przed Wami otworem. Nic więcej nie trzeba wiedzieć.

■■ Grabarz

*W ramach lektury uzupełniającej polecam studiowanie pudełek z grami, reklam gier i niektórych recenzji.

PRENUMERATA, NUMERY

PRENUMERATĘ WYSYŁAMY PRIORTYETEM!

WARIANT 1

+ GRA + DEMO + GADŻET

NOWA!LEPSZA!

PRENUMERATA NEO PLUS NA 12 MIESIĘCY

Przy zamówieniu lub przedłużeniu prenumeraty na 12 miesięcy nie tylko zapewnisz sobie 12 numerów magazynu w cenie 10, ale wraz z pierwszym numerem otrzymasz od nas trzy prezenty:

- PEŁNĄ GRĘ NA PLAYSTATION 2*
- GRĘ W WERSJI DEMO NA PLAYSTATION 2
- GADŻET ZWIĄZANY Z GRAMI NA KONSOLE**

WARIANT 2

+ DEMO + GADŻET

NOWA!LEPSZA!

PRENUMERATA NEO PLUS NA 6 MIESIĘCY

Przy zamówieniu lub przedłużeniu prenumeraty na 6 miesięcy nie tylko zapewnisz sobie 6 numerów magazynu w atrakcyjnej cenie, ale wraz z pierwszym numerem otrzymasz od nas dwa prezenty:

- GRĘ W WERSJI DEMO NA PLAYSTATION 2
- GADŻET ZWIĄZANY Z GRAMI NA KONSOLE**

PRENUMERATĘ WYSYŁAMY PRIORTYETEM!

* – gra może być w wersji promocyjnej, nie przenaczonej do sprzedaży, ale jest to pełna wersja. Oferta ważna przez cały czas.
** – gadżety związane z grami na konsole to między innymi: koszulki z gier, smycze z logosami, pocztówki, plakaty, soundtracki i różne inne fajne bajerki!

- - Każdy numer archiwalny w cenie 9 zł (koszt przesyłki jest wliczony w cenę numeru) - -

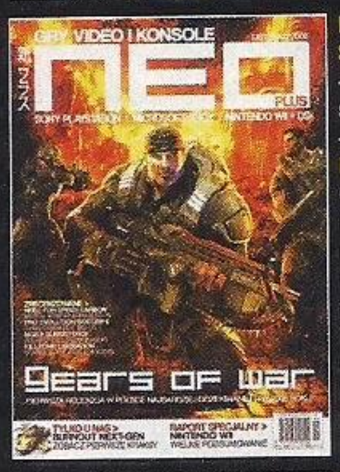
NEO PLUS 88 maj 06
SPECJAŁ: Final Fantasy XII – wszystko o ostatniej części sagi na PS2
RECENZJE: Kingdom Hearts 2, TESIV: Oblivion, Dragon Quest VIII, Ape Escape 3, Dynasty Warriors 5, Suikoden 5, Full Spectrum Warrior: Ten Hammers, Tomb Raider Legend, Outrun 2006 Coast 2 Coast, NBA Ballers Phenom, SOCOM 3, Tourist Trophy, Mario Party 7

NEO PLUS 89 czerwiec 06
SPECJAŁY: Megarelacja z E3 2006 – wszystkie konsole nowej generacji pod jednym dachem
RECENZJE: Da Vinci Code, Dreamfall, Shadow Hearts 2, Metroid Prime: Hunters, Winback, Top Spin 2, Rogue Trooper, Digital Devil Saga 2, Grandia 3, LocoRoco, New Super Mario Bros, The Outfit, Samurai Champloo, Odama, MS Saga

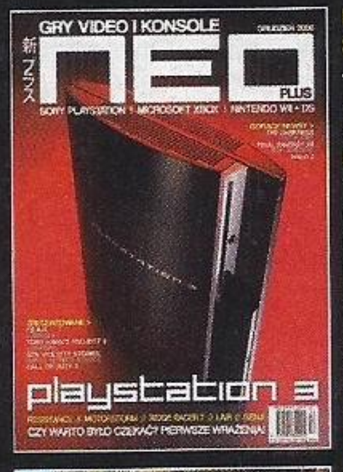
NEO PLUS 90 wakacje 06
SPECJAŁY: God of War II – nadchodzi killer na PS2, Heavenly Sword, HD Era, fenomen Xbox Live! Arcade
RECENZJE: Need for Speed: Carbon, Forbidden Siren 2, Hitman: Blood Money, Urban Chaos, Wild Arms 4, Shinobido: Way of the Ninja, Metal Gear AC!D 2, Moto GP 06, Street Fighter Anthology, Naruto

NEO PLUS 91 wrzesień 06
SPECJAŁY: Killzone Liberation – wielki hit na PSP, Gears of War, raport z Games Convention 2007
RECENZJE: Okami, Painkiller: Hell Wars, Tekken: Dark Resurrection, Ace Combat: Belkan War, Lord of the Rings: The Battle for Middle Earth 2, Warpath, Sid Meier's Pirates!, Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII, Gangs of London, Over G Fighters

NEO PLUS 92 październik 06
SPECJAŁ: Metal Gear Solid 4 i inne nowości z Tokio Game Show, X06 – raport z prezentacji gier na X360 w Barcelonie
RECENZJE: 99 Nights, Spy Hunter, FIFA 09, Dead Rising, Lego Star Wars II, Just Cause, Test Drive Unlimited, Yakuza, Rule of the Rose, Saint's Row, Reservoir Dogs, Evolution GT, Disgaea 2, Every Externd Extra

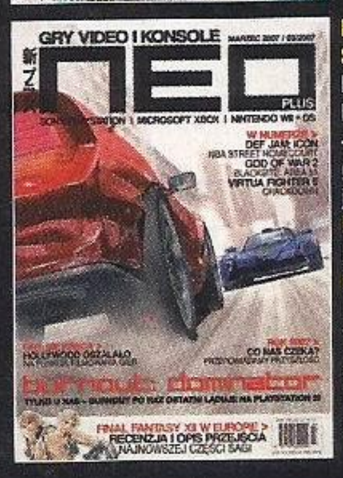


NEO PLUS 93 listopad 06
SPECJAŁ: Burnout next-gen – pierwsze informacje i screenshoty, Nintendo Wii – raport przed premierą,
RECENZJE: Gears of War, Canis Canem Edit, Eragon, Mortal Kombat Armmageddon, Moto GP, The Godfather PSP, Pro Evolution Soccer 6, Scarface: The World is Yours, Splinter Cell Double Agent X360, Valkyrie Profile: SIlmeria, Enchanted ARMs



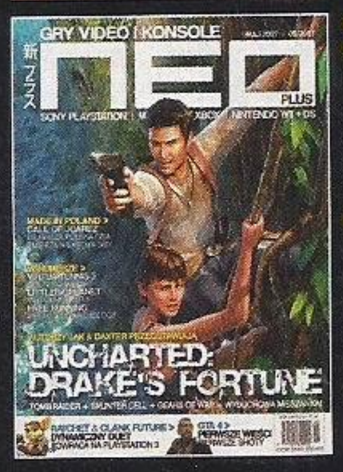
NEO PLUS 94 grudzień 06
SPECJAŁY: PlayStation 3 – sprawdzamy przedpremierowo nową konsolę Sony
RECENZJE: F.E.A.R., Tony Hawk's Project 8, Call of Duty 3, GTA Vice City Stories PSP, Marvel Ultimate Alliance, Pro Evolution Soccer 6 X360, FIFA 07 X360, Phantasy Star Universe, Lumines 2, Splinter Cell Double Agent PS2, Justice League

NEO PLUS 95 styczeń–luty 07
SPECJAŁY: Nintendo Wii – testujemy konsolę i pierwsze gry, PlayStation 3 – opis multimedialnych funkcji
RECENZJE: Lost Planet Extreme Condition, Rainbow Six: Vegas, The Legend of Zelda: Twilight Princess, Sonic The Hedgehog, Dead or Alive Xtreme 2, Red Steel, Rayman Raving Rabbids

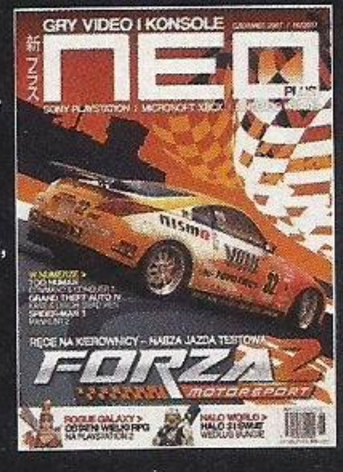


NEO PLUS 96 marzec 07
SPECJAŁY: Burnout Dominator – superracer na PS2 i PSP, Gry się Kręcą – wszystko o ekranizacjach gier, Rok 2007 – przewidujemy przyszłość
RECENZJA I MEGAOPIS: Final Fantasy XII na PS2
RECENZJE: Crackdown, Def Jam ICON, Wario Ware Touched!, Tales of the Abyss, Sid Meier's Pirates! na PSP, Arthur and the Invisibles

NEO PLUS 97 kwiecień 07
SPECJAŁ: God of War II – pierwsza recenzja megahitu na PS2
RECENZJE: Burnout Dominator, Bullet Witch, Genji 2, Medal of Honor Vanguard, Metal Gear Solid: Portable Ops, Resistance: Fall of Men, Motorstorm, GTA Vice City Stories, Ridge Racer 7, Test Drive Unlimited PS2, NBA Street Homecourt, Ghost Recon 2



NEO PLUS 98 maj 07
SPECJAŁ: Uncharted: Drake's Fortune – nowa gra autorów Jak & Daxter oraz Crash Bandicoo, Call of Juarez i wizyta w Techlandzie
RECENZJE: Full Auto 2 Battlelines, Free Running, Heatseeker, SSX Blur, Virtua Fighter 5, Virtua Tennis 3, Tiger Woods PGA Tour Wii, Metal Slug Anthology



NEO PLUS 99 czerwiec 09
SPECJAŁY: Forza MotorSport 2 – megatest, Rouge Galaxy, Halo World – Halo 3 i świat według Bungie
RECENZJE: Spider-Man 3, Command & Conquer 3: Tiberium Wars, Armored Core 4, Demon Chaos, Dungeon Siege, Xenosaga Episode III, Ratchet & Clank: Size Matters, SOCOM Combined Assault, Oblivion PS3, Guitar Hero 2 X360, Delta Force BHD Team Sabre

ARCHIWALNE I KSIĄŻKI

ZAPRENUMERUJ NEO PLUS - TO SIĘ OPŁACA!

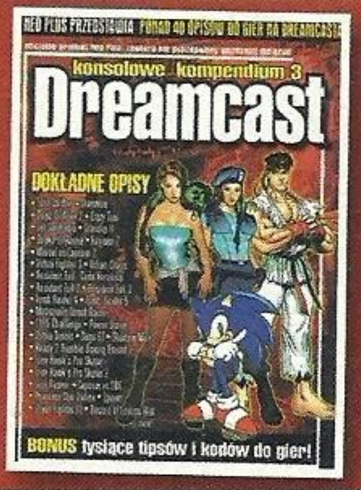
Wariant 1 - prenumerata 12 numerów w cenie 89,99 zł
płacisz jak za **10 numerów**, dostajesz **12 numerów, pełną grę na PS2, demo i gadżet!**

Wariant 2 - prenumerata 6 numerów w cenie 49,99 zł
dostajesz **6 numerów** w aktrakcyjnej cenie, a do tego **demo gry na PS2 i gadżet!**

Preumerata poza granicami Polski: 12 - Europa z Rosją i Izraelem - 199,99 PLN, 12 - Ameryka Północna, Afryka - 249,99 PLN, 12 - Ameryka Południowa i Środkowa, Azja - 279,99 PLN, 12 - Australia i Oceania - 359,99 PLN

KONSOLOWE KOMPENDIUM 1
■ Nasza pierwsza książka - megaporadnik do najpopularniejszch gier na PlayStation i Nintendo 64. Liczba stron: 272, cena: 14.99 (razem z kosztami przesyłki)
■ PEŁNA LISTA OPISÓW NA NASZEJ STRONIE: WWW.NEO-PLUS.PL

KONSOLOWE KOMPENDIUM 2
■ Nasz drugi zbiór poradników i tipsów do najpopularniejszych gier konsolowych. Każdy znajdzie tu coś dla siebie. Liczba stron: 320, cena: 18.99 (z kosztami przesyłki)
■ PEŁNA LISTA OPISÓW NA NASZEJ STRONIE: WWW.NEO-PLUS.PL



KONSOLOWE KOMPENDIUM 3
■ Biblia dla wszystkich posiadaczy konsol. 45 opisów do najlepszych gier na Dreamcasta PS one i PS2. Liczba stron: 272, cena: 19.99 (razem z kosztami przesyłki)
■ PEŁNA LISTA OPISÓW NA NASZEJ STRONIE: WWW.NEO-PLUS.PL

JAK ZAMAWIAĆ NASZE PRODUKTY?

Przy zamawianiu prenumeraty, Kompendium, bądź numerów archiwalnych wystarczy wypełnić pocztowy druk wpłaty na rachunek bankowy według podanego wzoru, dokładnie i starannie podając imię, nazwisko, adres oraz zamówienie (w rubryce: tytułem) i adres z kodem pocztowym, a następnie wpisać kwotę i opłacić ją na poczcie.
Zamówienie można opłacić także przelewem bankowym – prosimy jednak pamiętać o podaniu swojego adresu. Odbiorcą przelewu jest: Independent Press, 38 12401112 1111000001657638

Wydawnictwo realizuje zamówienie w momencie otrzymania potwierdzenia z banku, co może trwać od tygodnia do miesiąca.

Dla Państwa wygody proponujemy posługiwanie się skrótami podczas wypełniania blankietu zamówienia.

Prenumerata:
Prenumerata 12 numerów - P12
Prenumerata 6 numerów - P6

Kolekcja N+:
N+ T-Shirt Heavy - TS1
N+ Bluza Traffic - B1
N+ Czapka - C1

Kompendia:
Konsolowe Kompendium - KK1
Konsolowe Kompendium 2 - KK2
Konsolowe Kompendium 3 - KK3

Archwiwalne numery Neo Plus:
Neo Plus nr. XX - NXX
gdzie XX oznacza numer, który zamawiamy, na przykład:
Neo Plus nr 01 - N01
Neo Plus nr 11 - N11
Neo Plus nr 21 - N21

nazwa odbiorcy: INDEPENDENT PRESS
nazwa odbiorcy cd: PEKAO SA 8o WARSZAWA
l.k. 38 nr rachunku odbiorcy: 12401112 11110000 01657638
waluta: WP PLN
kwota: 173,97,-
kwota słownie: Sto siedemdziesiąt trzy złote i 97 groszy.
nazwa zleceniodawcy: JANUSZ SMOLIWĄS
nazwa zleceniodawcy cd: BALLADY 2/12 03-200 ZAWIERCIE
tytułem: P12 + KK3 + N50,N51 + TS1
tytułem cd:

POCZTA POLSKA

Opłata

Podpis

W razie problemów z zamówieniem prosimy o kontakt pod adresem email prenumerata@neo-plus.pl lub o telefon (22) 716–87–98 w poniedziałki w godzinach 13-15.

FAQ

listy od czytelników w imadle Banana

FORUM N+

WYPOWIEDZI Z NASZEGO FORUM INTERNETOWEGO

TEMAT: WIDOCZKI

■ Aras: Jakie Waszym zdaniem są najpiękniejsze miejsca w grach? Dla mnie wyspa z BG&E. Nie raz stawałem na brzegu skarpy, wypatrywałem żyjątek, wsłuchiwałem się w muzykę, goniłem wuufa. Zawsze mi tam czas schodził. Zabiła mnie, zmiażdżyła, zdeptała też łąka z Jak 2, na której ścigamy jakieś gnoje na deskolotce. A walka na niej z „predatorami", gdy jest skąpana w rzęsistym deszczu? Masakra, gały na podłodze.

■ Robac: Głupio zabrzmi, ale Harvest Moon: Innocent Life na PSP. Widok ze wzgórza – mimo, że była to po prostu płaska grafika – wyglądał niesamowicie.

■ vagrant3: vagrant3: Miejscówki z Shenmue 2 i Jade Empire. Z tej pierwszej to Wan Chai i „dzielnice": Green Market, South Carmain, Wise Men's, Lucky Charm i White Dynasty. Oprócz tego wszystkie ulice w Kowloon. Jak ktoś lubi miejską zabudowę z południowo-azjatyckimi elementami, zniszczone kamienice i blokowiska, to spędzi na taŝeniu po tych lokacjach długie godziny. Natomiast z Jade Empire najlepiej mi się kojarzy wyspa piratów z piękną plażą oraz „niebo" z lisicami. Dwie najcudowniejsze lokacje tej gry. Chętnie przejdę ją jeszcze raz, żeby sobie sejwy przed tymi miejscówkami zostawić.

■ Bzdursky: Ja od siebie dorzucę wieżę Temen-Ni-Gru z Devil May Cry 3. Pierwsza prezentacja rzeczonej miejscówki z misji czwartej to masakrator. No i warto także zobaczyć miejsce ostatniej walki w Metal Gear Solid 3 – czy tylko mi wydaje się ono niesamowicie piękne, zarówno pod względem wizualizacji, jak i samej magii? Absolutne mistrzostwo, jeśli chodzi o scenerię w skali całej serii.

TEMAT: TEKKEN 6

■ Kleksandra: Namco przyzwyczaiło nas do tego, że kolejne części były coraz lepsze, przynajmniej pod względem grafy, a skok jakości niekoniecznie oznaczał przejście serii na platformę kolejnej generacji (vide T3), a tu co? Sorry, ale wiem, na co stać twórców tej serii i nie zadowoli mnie bylejaki poziom, a póki co, ja nie widzę niczego, czym mogłabym się zachwycić.

■ Sylvan Wielki: Byłem niedawno w Japonii i moje zdanie na temat oprawy T6 jest „nieco" bardziej rzetelne niż wróżenie z fusów i ocenianie fatalnej jakości filmików i zdjęć. Tekstury są znakomite, tło zachwyca, efekty graficzne są znakomite. Szczególnie przy Major Counter. Animacja to krok na przód w stosunku do DR i nie chodzi tylko o stałe 60 fps, ale o płynność ruchu. Ale wiadomo, naistotniejszy jest system.

TEMAT: HALO 3

■ Jedyn: Gdyby nie zajebisty HDR, to graficznie byłoby max 7. Biorąc pod uwagę to, jak dużo z Xboxa wycisnęło najpierw Halo, a później Halo 2, spodziewałem się proporcjonalnego kopniaka graficznego w H3. Wiadomo było od bety, że opadu szczęki nie będzie, ale chyba każdy mi przyzna, że po Halo 3 spodziewał się więcej. Na grę MS wyłożył masę kasy, Bungie mogło się z nią pieścić ile chciało, nie było popędzane. Zawsze można wykręcać się, że w Halo liczy się fun, ale trochę zdrowego rozsądku w ocenie czasem nie zaszkodzi.

■ Pomezz: Jestem w trakcie przechodzenia kampanii na Heroic. Jestem wprost zachwycony. Każdą potyczkę można rozegrać na kilka/kilkanaście sposobów. Przeciwnicy kombinują, że aż im bania się przegrzewa. Walka toczy się o każdy metr pola bitwy. Kampania zdecydowanie nie jest nudna. Mówi to osoba, która ledwo dotrwała do końca Halo i Halo 2. Z nudów. Na easy. Grafa? Jest więcej niż dobra. Jedyne słabe elementy to wykonanie postaci (ludzi), reszta jest dopieszczona i głęboko przemyślana. Widać to na każdym kroku.

■ TomisH: Tekstury (i bitmapy) na końcu zasysają po całości, ale jak ktoś jest świeżo po Halo: CE to klimatycznie poczuje się jak w domu.

■ borx: Wow. Nigdy nie byłem wielkim fanem Halo i Halo 2, ale H3 totalnie mną pozamiatało. Od pierwszego levelu wbił mnie w ziemię klimat podkręcany genialną muzą. Zajebiście się gra. Gameplay jest wyważony idealnie. Czysta poezja. Gram na poziomie Heroic i bywa naprawdę ciężko. Amunicja znika w szybkim tempie, więc jest niezła żonglerka giwerami. Co chwila mam w rękach coś innego.

[opracował: Dante]

JESIENNE WYPOMINKI

Pisałem kiedyś, że papier jest cierpliwy. Tak. Choleeeeeeeeeeernie cierpliwy, jak udowodnił Marcin. Piszcie więcej – nie mogę się doczekać następnej paczki maili.

Banan

email: banan@neo-plus.pl SMS: +48 517 785 776 listy: NEO PLUS, skrytka pocztowa nr. 1, 00-957 Warszawa 36

DUCHY PRZESZŁOŚCI

Tak się z okazji jubileuszu zebrało wszystkim na wspomnienia, więc ja też sobie wspomnę odległą przeszłość. Banan, Ty kompletnie nie umiesz oceniać gier. Inaczej – nie umiałeś, bo już dawno nie weryfikowałem tego, co stworzyłeś. Dosłownie nie zgadzam się z każdą Twoją oceną gry, w którą przyszło mi zagrać. Bez przesady – Z KAŻDĄ. Ocena genialnego Xenogears to Twoja największa porażka. Był Final Fantasy IX, który na spółkę z drugą osobą nieumiejącą oceniać gier (Bratem) potraktowałeś niesprawiedliwie. Była Koudelka, był Silent Hill 2. Zresztą, po co ja to wymieniam, dobrze wiesz co recenzowałeś. Czasem warto się trochę dłużej zastanowić nad tymi paroma cyferkami.

↳ Oczywiście, że tak. Co więcej – Banan z dzisiaj zgadza się z Tobą z dzisiaj, a niezupełnie z tym Bananem sprzed lat. Ocena Silent Hill 2 to moja największa porażka, przyznaję. Mam całą kaburę wytłumaczeń, ale użyję jednego – człowiek zdobywał doświadczenie i dopiero odnajdywał się w tym wszystkim.

Xenogears z perspektywy czasu jest naprawdę świetny, ale w otchłani swojego scenariusza zagubił się bardziej niż Kojima w swoich ostatnich dokonaniach. Koudelkową szóstkę utrzymuję, bo poza ponurą paletą barw niczym więcej się nie wyróżniała – szczególnie jak już dochodziło do akcji. Wizualnie – fajna, gameplayowo była zdecydowanie mniej okazała.

A danie oceny 7 za dźwięk Xenogersowi świadczy o Twojej muzycznej impotencji.

↳ Za tworzenie muzyki raczej nie planowałem się wziąć, więc ta impotencja jest, że tak powiem, nietrafna, ale podejrzewam, że chodziło Ci o ignorancję. Albo to, albo wykazałeś się właśnie impotencją semantyczną.

O czym świadczy danie całej tej grze oceny 7 już wolę nie pisać. Tak wiem, to prehistoria, ale musiałem to z siebie wyrzucić.

↳ I słusznie, ja też tak co jakiś czas lubię.

Jak kiedyś decydowałem o wyborze między Neo+ a PSX Extreme, to od tej drugiej gazety natychmiast odrzuciły mnie dwie rzeczy. Jedną z nich było preferowanie „rąbanek". Jak coś było „fajną wyrzynką", było dużo krwi, sieczki i bezsensownej mordowni to było super.

Taki mieli styl – mnie denerwował, więc ich nie czytałem. A wspominam o tym dlatego, że zauważyłem podobne reakcje u Was, choćby na przygody Kratosa. Tak, to super sieczka, najlepsza, najpiękniejsza i w ogóle, ale... To tylko sieczka. Gears of War? Piękne, wciągające.... Fabuła? Jakaś większa głębia? Dno Rowu Mariańskiego.

↳ No i się zaraz zacznie. Są gracze szukający rozrywki. Są gracze szukający głębi. I są gracze szukający dobrej zabawy, gdziekolwiek by jej nie znaleźć. Próba gradacji gier poprzez ich dzielenie na mądre i głupie nie ma większego sensu, bo stosując odpowiednią retorykę bardzo łatwo udowodnić, że także gry z półki „głębokie" można wyśmiać i przedstawić jako denne.

Najważniejsze jest to, by dostarczały zabawy. Jeżeli Tobie najbardziej odpowiada długa, naładowana emocjami opowieść to spoko, ale dla jednego głupia będzie historia, w której jedne z pierwszych skrzypiec gra wampir-transwestyta (swoją drogą chyba jeden z częstszych gości w odpowiedziach FAQ), a dla drugiego – ta z łysym twardzielem z łańcuchami na rękach. Pamiętaj – co komu pasuje. Ja bawiłem się dobrze i przy jednej i przy drugiej.

Gdyby głębię mierzono wzrostem, to Kratos mógłby cmoknąć MGSa, Finala, Suikodena, Xenosagę, SOTC czy SH w dupę. Bo mniej więcej tam by im sięgał.

↳ Oczywiście, ale też wiem, że nie każdemu musi podobać się patos, jakim naładowany jest Metal Gear Solid, brazylijskonowelowatość Finali i religijno-kosmiczne rozważania z Xenogearsów. Nie Tobie.

Żeby nie było nieporozumień – ja niczego nie żądam, żadnych deklaracji czy zmian itp. Piszę tylko, co leży po ciemnej stronie moich myśli o N-plusie.

Nie będę psuł tego maila jakimiś bzdurami o rzeczach pozytywnych. Zrobię to innym razem.

Serdecznie pozdrawiam każdego, kto chce być pozdrowiony.

Marcin

↳ Dzięki i trzymaj się.

DUSZKI PRZESZŁOŚCI

Historię się tworzy lub się ją poznaje. To, czego przede wszystkim wam zazdroszczę, to bycia twórcą owej bazy na polskim rynku. Choć każdy gracz dokłada zawsze swoje trzy grosze. W telegraficznym skrócie mogę teraz przeczytać jak to było, czym się kto zajmował i jak NEO ewoluowało. A do czasów obecnych przeszło kilka metamorfoz. Fizycznie nie mam możliwości cofnąć się do roku 1998 i przeżywać wszystkiego jeszcze raz od początku, ale może to i lepiej.

↳ Sądząc po mailu Marcina – zdecydowanie lepiej. Szczególnie dla mnie.

Będąc jednak czytelnikiem zdeterminowanym i ciekawym, postanowiłem zaradzić temu i teoretycznie przenieść się w tamte lata....

...listopad... 1998....gdzieś w Polsce centralnej...

Dostałem dziś w swoje rączki, zaprawione w graniu w gry wszelakie, pierwszy numer NEO. Na dominującej czerwienią okładeczce, Jin Kazama z Tekkena 3. Z podnieceniem otwieram magazyn i czytam wszystko: literkę po literce, zdanie po zdaniu i tak do ostatniej strony. Smak tekstów jest wytrawny, jak dobry trunek, choć 9-letnie alkohole bywają i zwietrzałe. Nie mam żadnej platformy i patrzę na wszystkie obrazki z ogromną tęsknotą.... Oglądam konsolę w ofertach reklamowych, wyobrażam sobie jej kształty przed swoim telewizorem; zimny grudniowy wieczór; śnieg i tylko ja oraz ona.... jest już późno, więc mówię jej dobranoc i kładę się.... Koniec tego nostalgicznego klimatu :) Bądź twardy i zejdź na ziemię, gdzie Twoje miejsce. Na gry i nową konsolę nie zarobię z głową w chmurach....

Brakuje mi wrażeń z tamtych lat, gdy miałem 18 latek i podniecałem się z kolegami nowymi grami, jakie wychodziły min. na PSX. Wyłapywaliśmy różne smaczki w grach i mówiliśmy o tym całymi dniami, biegaliśmy po osiedlu i przeżywaliśmy przygody w rzeczywistości. Mieliśmy nawet klub w piwnicy, gdzie całymi dniami i nocami staczaliśmy różne partyjki. Byliśmy graczami: karty, gry planszowe, konsole, eRPGi i inne. Czasy się zmieniają, a ludzie z nimi. Mam już trochę więcej lat i tamci koledzy odeszli, jak i konsole z tamtych lat. Trwa konsolowy wyścig zbrojeń i forma bierze górę nad treścią. Trochę smutne, ale chyba nieuniknione.

↳ Wydaje mi się, że już odpowiadałem na takiego maila. W tym momencie powinienem napisać, że wszystko przemija, z upływem czasu wszystkie wspomnienia nabierają jasnych barw, a kiedyś z radością wspomnisz i dzisiejsze chwile, z takim samym rozrzewnieniem, jak te sprzed paru lat, ale gdybym to zrobił, to klimat pisma o grach trochę by się nam ulotnił.

Aby przypomnieć sobie smak tamtych lat, postarałem się skompletować wszystkie numery NEO, od pierwszego począwszy. Cele miałem dwa: jeden poznaliście z treści listu, a drugi jest bardziej prozaiczny. Nigdy nie zależało mi, żeby grać w najnowsze gry. Czytam sobie numery po kolei i kupuje te gry, które mi odpowiadają. Moja przewagą nad innymi jest to, że oszczędzam. Sami wiecie, w jakich cenach są teraz gry i akcesoria na starsze platformy. A klimat? Bezcenny!!! Nie zmieniam historii, ale przeżywam ją ponownie, do czego zachęcam także innych. Mając siłę decyzyjną, sam kieruję swoim życiem gracza. Bowiem to, co najnowsze, niekoniecznie jest najlepsze; ale także nie oznacza, że jest złe.

Chciałem wam podziękować za dostarczane emocje i ciężką pracę jako wykonujecie, aby zadowolić graczy.

Menino

↳ Dziękujemy, Państwa głos się dla nas liczy. Zapraszamy ponownie.

TO PRZYSZŁO OD SYRIUSZA

Czytając sobie 101 numer, wpadłem na pomysł napisania listu do „nplusa". Konsolowcem jestem od niedawna. W lutym tego roku zostałem szczęśliwym (jak na razie) posiadaczem X360, bo kolejne inwestycje w PC zbytnio mnie nie kręciły. Co się ostatnio okazało: kiedyś Xbox 360 był poza „barierą cenową" i nie miałem szans na jego zdobycie (chyba, że za kilka lat), ale się udało i konsola gości w moim domu, a teraz droższe PS3, które logicznie myśląc, w ogóle nie łapie się w granicach „mojej bariery", może też u mnie zagościć. Dwie konsole pod jednym dachem! Wydaje się zbyt piękne, żeby było prawdziwe, ale może się uda. Neo + zbieram od kilku numerów (konkretnie od 99) i od razu przypadł mi do gustu – czyta się łatwo, przyjemnie, nie jest „sztywno", a i recenzje pomagają w wyborze (a nie kończą się zdaniem w stylu: „róbta, co chceta"), więc dodam tylko: oby tak dalej! To chyba tyle tytułem (długawego) wstępu, teraz kilka nawiązań i pytań:

1. Na początku chciałem się odnieść do listu z numeru 100, gdzie Pan Hidden porównywał N+ do CDA. Otóż sam zbieram obydwa czasopisma, ale nie mam zamiaru ich porównywać. Przecież każdy magazyn ma inny „styl" (nie wiem, jak inaczej to określić – mam nadzieję, że rozumiesz, o co mi chodzi), a poza tym, co ma piernik do wiatraka, że tak się wyrażę. Konkretnie mam na myśli stawianie magazynu na temat gier PC vs. Neo+ poświęconemu grom na konsole.

↳ No nie wiem, może Hidden uznał, że obydwa zajmują się… grami? W sumie nie można go za to winić.

KONKRETY SMSem wersja XXL

WASZE KONKRETNE PYTANIA, KONKRETNE ODPOWIEDZI MIELA

Witam! Mam DSa i PSP oraz Neostradę Liveboxa. Internet w PSP działa super, ale na DSie nie mogę się z nikim połączyć w New Super Mario Bros. Przeszukałem całe menu w konsoli, ale nie znalazłem żadnych ustawień sieciowych. Co mam robić?!

Nic, bo gra nie obsługuje mutliplayera online. Możesz się co najwyżej ustawić z trzema innymi posiadaczami DSa, żeby wpadli do Ciebie, a Ty się z nimi podzielisz kawałkiem gry korzystając z opcji DS Download Play.

Witam! Graliście już może w The Simpsons? Uwielbiam takie lajtowe gierki na handheldy, przy których można się rozerwać zawsze i wszędzie. Trudne i zajmujące czas gry na przenośne konsole to według mnie pomyłka.

Jeszcze nie grałem, ale kilka różnych wersji Simpsonów już do nas trafiło. Trudne gry na handheldy są dobre, pod warunkiem, że mówimy o nowych Lumines, ha! Jak masz DSa, koniecznie zainwestuj w nową Zeldę. Kapitalnych patentów w niej tyle, że starczyłoby na kilka innych gier, a przy tym jest bardzo łatwa, więc na pewno Ci się spodoba.

Co z Tomb Raiderem na Xboxa 360? CrazyHoo

W momencie, gdy czytacie te słowa, gra powinna być już w sprzedaży. Europejska premiera miała się odbyć 26 października, ale ani na stronie Ultimy nie znalazłem informacji na jej temat, ani na www dystrybutora (Cenega). Jeśli jednak posiadasz Legendę, będziesz mógł zakupić Anniversary online i zassać ją w dwóch częściach z Xbox Live. Szacun za ksywkę!

Witam, witam :) Mam dwa bardzo krótkie pytania. Kiedy będzie premiera GTA4 na PS3? Nadal PS3 jest drogie. Może wiecie, kiedy stanieje? Pozdro, Alex

Witam, mam bardzo krótkie odpowiedzi. PS3 już staniało do 1599 (piszemy o tym w newsach), a GTA IV ukaże się najprawdopodobniej w kwietniu przyszłego roku. Pozdro, Miel

Byłem nieobecny w konsolowym świecie i z tego tragicznego powodu mam dwa pytanka odnośnie Xboxa 360. Czy odpala gry ze starego Xa? Chciałbym w końcu zagrać w Halo 2. No i czy mogę pisać z konsoli wiadomości na PeCetowego Windows Messengera? Pozdrawiam i dalej trzymajcie poziom.

Trzymać poziom? To za mało! Staramy się być jeszcze lepsi. Co to Twoich pytań – X360 nie odpala wszystkich gier z Xa (co jakiś czas lista ta się powiększa, przy okazji aktualizacji softu), ale w Halo 2 spokojnie zagrasz. Możesz wysyłać wiadomości z konsoli na PC przez WLM, więc jeśli to były Twoje jedyne wątpliwości, mam nadzieję, że je rozwiałem i teraz pójdziesz do sklepu i dołączysz do naszej wielkiej, kochającej się (czasami nienawidzić) konsolowej rodziny.

Chcę kupić X360, ale mam tylko 32" Samsunga slima z progresywnym skanowaniem. Telewizora nie zmienię. Warto kupować konsolę? Duża będzie różnica w grafice między pierwszym a drugim iXem? Dzięki za odpowiedź.

MAC: Na takim TV kolosalna nie będzie, ale zauważalna. Warto na pewno, na starego Kloca nie ukazuje się już nic, a na X360 takie fajne bajki, jak: Bioshock, Mass Effect, Halo 3, PGR 4, Orange Box... I radziłbym jednak przemyśleć kupno jakiejś plazmy czy LCD, jak nie teraz, to w niedalekiej przyszłości.

Czy jest już u nas 360 Elite?

Jest. Za 1799 kupisz nówkę z trzyletnią gwarancją.

Witam i proszę o pomoc! Czy istnieje przejściówka do Xboxa 360, dzięki której można podłączyć pada z PS2? Pozdrawiam i z góry dziękuję!

Jest coś, co nazywa się XCM XFPS 360. Możesz poszukać na aukcjach netowych. Urządzenie kosztuje około dwóch stówek i da się do niego podpiąć nie tylko Dual Shocka, ale również myszkę i klawiaturę USB. Czy działa? Nie wiem, nie testowaliśmy, ale niedługo spróbujemy naprawić to niedopatrzenie. [http://tinyurl.com/2gtspd]

Hej. Czy to przypadek, że Adrian Chmielarz – człowiek od Gawęd po FAI – miał wywiad „drukowany" na papierze „bletkowym"? Krzyhoo

Nic nie dzieje się przypadkowo. Zastanówmy się, co oznacza, że Ty również zostałeś na takim papierze wydrukowany...

Witam, pozdro i szacun :) Planuję kupić TV LCD 32"(do X360) za max 2500zł. Jaki model/markę polecasz? Czy na Święta coś się ruszy w temacie cen?

MAC: Powinno w dół... Popatrz sobie na jakiejś porównywarce cen (nie powiem jakiej, bo nikt mi nie zapłaci za reklamę) i wybierz sprzęt tej marki, której reklamę widziałeś ostatnio w TV. Ja mam swojego faworyta, ale... patrz wyżej. Innymi słowy – niechętnie doradzamy przy kupnie sprzętu, bo nie chcemy brać odpowiedzialności za ewentualne rozczarowanie, a dodatkowo obawiamy się prawdziwego potopu podobnych pytań ;)

Czy istnieje jakiś sposób na to by przenieść save'y z memorki (PS2) do pamięci PS3?

Musisz kupić PlayStation 3 Memory Card Adaptor, co może być trudne, bo polskie sklepy raczej olewają tego rodzaju sprzęt. Urządzenie podpinasz do PS3 kabelkiem USB, którego nie dostajesz w zestawie, no i musisz mieć memorkę nie większą niż 8MB. Cena? Około piętnaście zielonych.

Które Final Fantasy jest najlepsze waszym zdaniem – X, X-2 czy XII? Nie wiem, który kupić, a uwielbiam mistrzowskie produkcje!

Mimo jej wieku polecam dziesiątkę. Rozkłada dwunastkę na łopatki fabułą i ma świetny system walki, a X-2 jest jego bezpośrednią kontynuacją i głupio by było, gdybyś zaczął poznawać tę piękną historię od środka.

Witam i gorąco pozdrawiam. Czy nasze kochane konsolki mają szansę ujrzeć kiedykolwiek produkcję typu World of Warcraft?
PS: Nie myśleliście o starcie w wyborach? Rutek

Nikt nie lubi polityków, a my wolimy tracić cenny czas na granie, niż udział w aferach. Na PS2 i X360 możesz już dziś zagrać w jedenaste Final Fantasy, a w produkcji są inne WoWo-podobne tytuły. Coś szykuje Bioware (może to być mmorpg w realiach Fallout albo KOTOR), ojciec Crackdowna i pierwszego GTA opracował koncept All Points Bulletin, a Sony współpracuje z NCSoft, twórcami Guild Wars i Lineage, więc niedługo na pewno coś wysmażą. Z innej beczki – podobno już można grać w WoW padem od X360, więc wystarczy podpiąć kompa do telewizora, by prawie poczuć „konsolowy feeling".

Siemano. Założyłem konto na PlayStation Network i ustawiłem region na Polskę. Wchodząc do PlayStation Store wyskakuje komunikat, że ten region jest niedostępny. Co zrobić? Pozdro z wojska.

Polska dopiero dołącza do zaszczytnego grona krajów, w których PlayStation Store działa. Przeczytasz o tym więcej w newsach.

Raiden już w MGS2 miał syntetyczną krew. Na samym początku jego misji mówi mu to Campbell. Wspomina też, że jego prawdziwa krew jest trzymana gdzieś tam w zamrażarce i po wszystkim wpompują mu ja z powrotem. Taki mały szczegół :-) Lazlow

kul: Zgadza się, rzecz w tym, że biała krew kojarzona jest z cyborgami, a że jest ona przy okazji również syntetyczna, to się te dwa zastosowania łączą w jedno. Prawdopodobnie mówiąc o syntetycznej krwi w MGS4 ludzie mają na myśli białą krew cyborga, a nie tę, która płynęła w żyłach Raidena w MGS2, gdzie był on w pełni człowiekiem. Zresztą zakładamy, że po drugiej części wpompowano mu jego prawdziwą krew, w końcu nie można całe życie biegać z nanomaszynami w ciele.

Mielu, ale się spiąłeś w tym Hamburgu ;) Widziałem w MTV.

W Popcornie. W tym programie, w którym z qshem zachwalaliśmy Halo 3 próbując ukryć, że wcale nie wypiliśmy jednego, ekhm, bezalkoholowego. W Hamburgu to był mój debiut przed kamerą i omal nie dostałem zawału ze stresu, ale w sumie, chodzi o to by propagować gry nie wśród graczy, a casuali, a oni chyba wybaczą mi, że gadałem bzdury. Poza tym przy Halo było zdecydowanie lepiej ;)

2. Teraz, co do tekstu „Żywot Briana" z numeru 101, za który po prostu dziękuję. Nie faworyzuje żadnej z konsol (fakt, że zamierzam postawić obok X360 „chlebak" świadczy o tym najlepiej), ale tekst Pana Briana wywarł na mnie mocno negatywne odczucie. Tak więc dzięki Neo Plus za publikację i (główne) dzięki Jeanne Kay za napisanie owego tekstu.

↳ Bardzo proszę. Podziękowania do redaktora stosownego działu wraz z koszem kwiatków i moim elektronicznym uściskiem dłoni: zaserwowane.

3. Jedziemy dalej. Tytuł, po części zaczerpnięty z numeru 100, zdrowy entuzjazm, na początku tak, jak RadekTheGreat (FAQ 101), ale jedno mnie ciekawi: Gulash wiedział, bo napisał to we wstępniaku, że numer 101 będę czytał na plaży, podczas podróży – jaka ta jego kula musiała być czysta i mało zamglona (<-- tu z kolei nawiązanie do wątku o kulach z FAQ – hehe)

↳ Są tematy, które oceniam w kategoriach śliskości i powiem Ci, że zaczynałem tę odpowiedź z pięć razy i za każdym z nich bezwiednie pisały mi się jakieś bezeceństwa.

4. Coś w stylu: „pytanie na serio". Dlaczego gry na konsole (mianowicie na X360, PS3, Wii też się łapie) są takie drogie? Próbowałem się tego dowiedzieć, ale dalej nie mam 100% odpowiedzi. Jakoś z grami na PC ceny dało się obniżyć i przystosować do zarobków przeciętnego Polaka, a tutaj co? Nie da się? Przecież jakby ceny spadły, ja nie mówię do poziomu gier z PC, ale na przykład do 180 zeta za nową grę, takie coś napędziłoby nasz rynek konsolowy. Więcej ludzi kupowałoby premierówki, a nie czekało na obniżkę cen, albo zbierało kasę i kupowało jeden tytuł z pięciu, które chciało (sam tego doznałem). Nie mogę tego pojąć, może Ty znasz odpowiedź?

↳ Czynników jest cała masa: począwszy od wysokich kosztów produkcji gier na konsole nowej generacji, przez fakt płacenia przez wydawców za produkcję gry na daną konsolę jej producentowi, oraz to, że dostosować cen do realiów naszego rynku nie sposób bez lokalizowania gier, a to jest kosztowne, a byłoby to dobrym narzędziem do zabezpieczenia ich przed sprzedażą do naszych sąsiadów. Czyli jednym słowem: powodów jest mnóstwo.

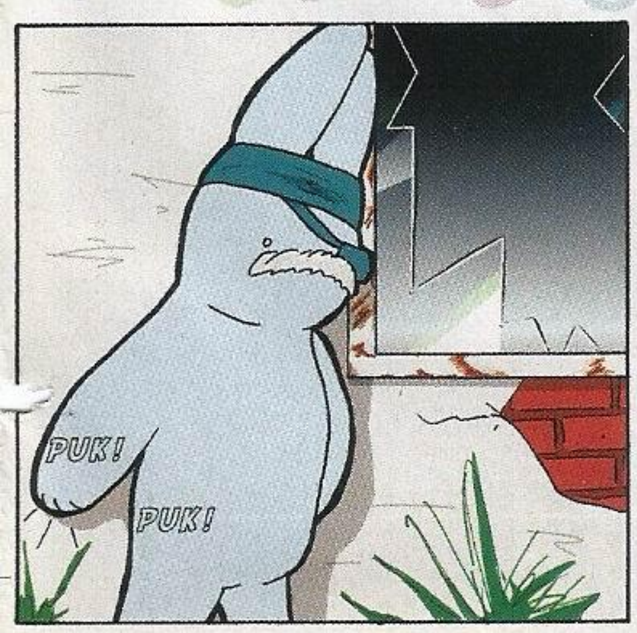
I to by było na tyle mojego maila. Nie oczekuję na publikację jakoś specjalnie (to nie ostatnie moje słowo, hehe), aczkolwiek odpowiedź na punkt czwarty lub chociaż Twoje zdanie byłoby przydatne. Sam piszę recenzje na pewnej stronie – może dlatego taki długi list wyszedł. Kto wie, może w następnym mailu prześlę próbkę twórczości? A nuż się wam spodoba. Pozdrowienia dla całej redakcji N+.
syriusz.b

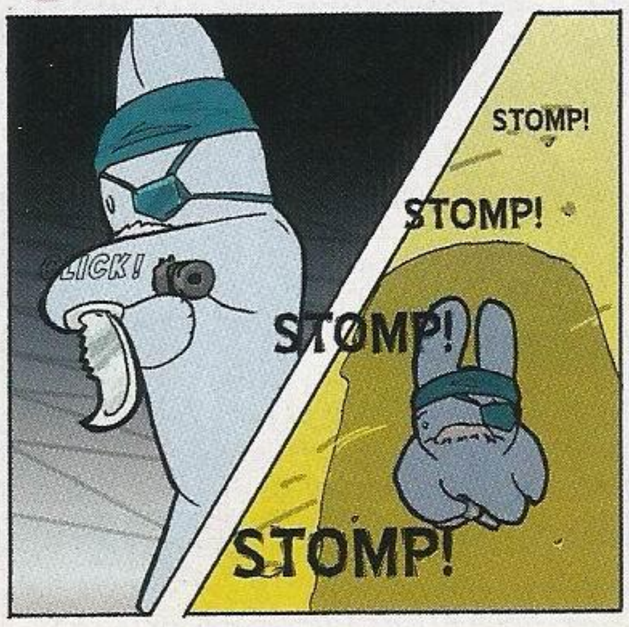
mały UPDATE (dzień później): Po lekturze Finishera małe „ale" do mitu siódmego, a dokładniej mały dopisek: każda praca jest niewdzięczna (może są wyjątki), ale robicie (redakcja) to, co lubicie/kochacie.

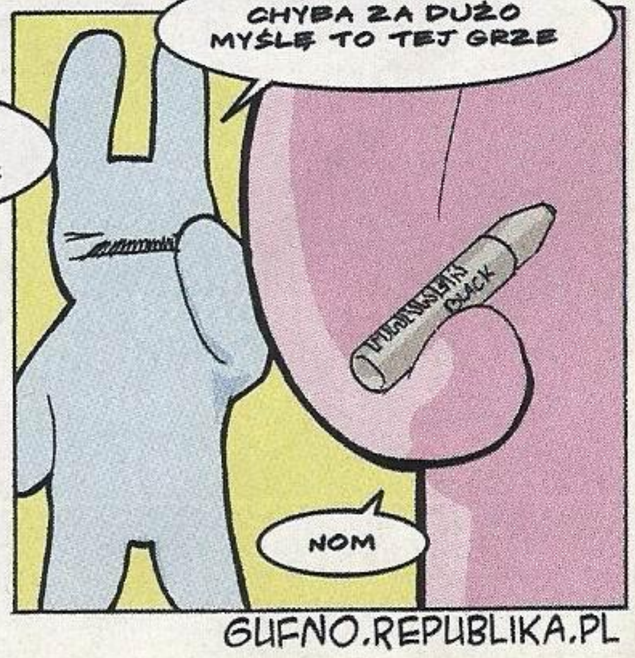
↳ Nie da się ukryć.

Nauczyciele też nie mają łatwo, ale tu pojawią się tzw. „powołanie" (nie przesadziłem z tym słowem?) i chęć pracy z dziećmi, a nie każdy się do tego nadaje tak, jak nie każdy nadaje się do bycia recenzentem. Mimo lekkich narzekań, podobnych do tych Grabarza (bo nie tylko Wy tak piszecie o swojej pracy) ja mam zamiar zostać recenzentem – kto wie... Może w Neo Plus? Było takie przysłowie, coś tam o matce głupich...

↳ Jak widzisz, nie jest to lekki kawałek chleba. Co kilka ładnych lat znajduje się człowiek tak pamiętliwy jak Marcin i wyciąga na światło dzienne jaskrawe dowody na... niedojrzałość autora tekstu. Ech, całe życia się uczymy. ■■







GUFNO.REPUBLIKA.PL

7+

www.pegi.info

"PS3" and "PLAYSTATION" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. ® is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Inc. Published by Sony Computer Entertainment America Inc. Developed by Insomniac Games. "Ratchet and Clank" & "Ratchet and Destruction" ©2007 Sony Computer Entertainment America Inc. Blu-ray Disc is a registered trademark of the Blu-ray Disc Association. Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved. Blu-ray Disc™ Ratchet and Clank: Tools of Destruction" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. ® is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Inc. Developed by Insomniac Games. "Ratchet and Clank" & "Ratchet and Destruction" ©2007 Sony Computer Entertainment America Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved. Blu-ray Disc is a registered trademark of the Blu-ray Disc Association.

Nadszedł czas by wyjąć swojego Groovitrona.

To jest Twoja najbardziej monstrualna, kolosalna i wybuchowa przygoda!
To jest rozrywka, jakiej jeszcze nie widzieliście.
This is Living.

playstation.pl

INSOMNIAC GAMES

Blu-ray Disc™

This is living

PLAYSTATION 3

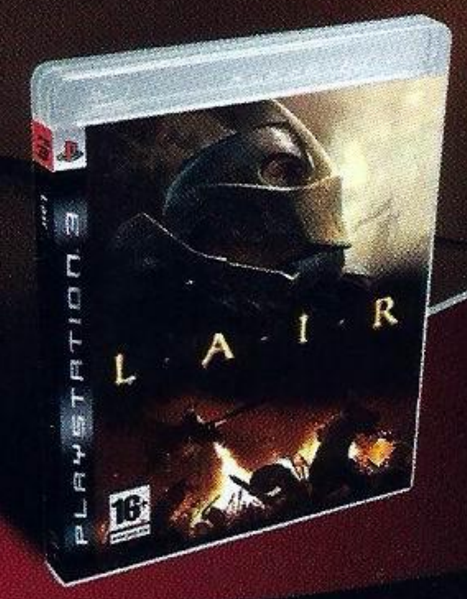
16+
www.pegi.info

Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Factor 5 Ltd. Distributed by Sony Computer Entertainment Europe.
"PlayStation" and "PLAYSTATION" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. ® is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Europe.
All rights reserved.

TY SKRĘCASZ, SMOK SKRĘCA

Skręcaj, nurkuj, pikuj, pchaj. Jakikolwiek manewr wykonasz bezprzewodowym kontrolerem SIXAXIS™, smok którym lecisz zrobi dokładnie to samo. Bez kabli, bez ograniczeń - otrzymujesz absolutną swobodę ruchu. Gigantyczna, ziejąca ogniem bestia, posłusznie wykona każde Twoje polecenie.

FACTOR 5 www.playstation.pl



This is living

PLAYSTATION 3